昭和63年2月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第2号通巻17号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊

GAMEST

気合いの増ページだ!!

上昇気配！ ニューゲームだ
◆Mr. HELIの大冒険
◆ゲバラ◆A-JAX
◆サンダーブレード
◆シティボンバー

本気だぜ！
必勝攻略
打倒！エキスパート
ラビオ・レプス
修業をつめ!! 虎への道
決戦攻略
バトルフィールド
超過激!? ぶたさん
マップ付 パックマニア
魔球をマスターしろ!! 熱血高校ドッヂボール部
GOAT DEAM で楽勝さ！ SRD
忍者アクションゲーム 忍
超マニア向け講座
グラディウス

THE BEST GAME '87



DARIUS

☆☆☆

読者が選ぶ'87年度ベストゲーム
ゲーメスト大賞はこれだ!!
●ベストグラフィック●ベストVGM●ベスト音声合成●ベストエンディング
●ベストキャラクター…各部門別No.1ゲーム同時発表

いま人気・実力とも絶好調ゲーム
レインボーアイランド
全面一挙攻略だ!!

ゲーメストアイランド／君こそゲーメスト
めざせハイスコア／ヒットゲームベスト10
ゲーパロコミック登場

1988 2

定価480円



ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

SEGA®

浮遊感覚体感ゲーム第7弾！ サンダーブレード

Thunder Blade™





実用新案登録出願中
㊫95-3046

心も体も刺激する―ジェットヘリの醍醐味が今ここに！

操縦レバーの動きに合わせて、右に左にムービング。ヘリの細かい動きを完全にシミュレーション。実際のフライト感覚が君の体を支配します。そして上空から地上を眺める垂直3-D感覚と飛行パース3-D感覚の画面がよりリアル。従来にない空中戦、地上戦、スラロームをエキサイティングな動きで味わえます。

ジェットヘリと君のシミュレーションフィーリングがマッチする、最新体感ゲームです。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1-2-12　〒144　電話 03(743)7432(販売事業部)　電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　〒062　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　〒561　電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　〒810　電話092(522)4715(代表)



セガ体感ゲーム第7弾!!

Thunder Blade

サンダーブレード

©セガ



ヘリコプターの3Dゲームだ!
上昇したり下降したりのリアル感はまさに体感。
すばらしいグラフィックを存分に楽しんでもらいたい。

セガ体感第7弾「サンダーブレード」は、ヘリコプターシューティングだ。

このゲームは、なんといっても垂直上昇・下降の視覚感覚や、旋回・ホバーリングの浮遊感覚をよりリアルにしたゲームといえるでしょう。

3Dのすばらしいグラフィックは、ホント感動ものですよ。



いざ!! 出陣。なーんてね。

ストーリー

反政府軍（ゲリラ）との戦いは、3年前に終止符をうったかに思われた。だが、ゲリラは3年間という長期にわたり軍備を拡張し、巨大な拠点として要塞を築き上げた。

そして今、沈黙を破り、再び戦いの亡者と化したのである。

事態を重く見た政府軍は天才科学者"ASOHY"にTHUNDER-BLADE(雷の羽)の開発を要請。開発後直ちに天才ヘリコプター・パイロットと呼ばれるTERRYに、「敵要塞を撃破せよ」と、出動命令を下した。

TERRYは足早に歩いて行く。キャノンとミサイルを搭載した最強のヘリコプター、"THUNDER BLADE"へ…。

ゲーム内容

レバーとスロットルでうまく操作し、より多くの敵機を撃破し、攻撃目標を目指します。

各ステージの攻撃目標をクリアすると、敵機のHIT数によりボーナス得点が加算されます。

注意しなくてはいけない事は、自機がやられてしまった時、ちゃんと離陸しないと移動できないことです。(あたり前のことだが、初心者はよくやるミスだと思うよ。)

自機の上下の移動によって障害物を越えたりすることも出来ますよ。

このゲームは操作方法に特徴があるので、次に操作方法を説明しよう。

ビルは高度があれば上空飛行できるのもあるよ。



低空飛行してみるのもオツだよ。



操作方法

操縦桿を動かし、自機のヘリを操作します。前へたおせば下へおり、後ろへ引けば上昇します。

又、操縦桿にはキャノンボタンとミサイルボタンがあり、キャノンで空中物や正面の敵をやっつけ、ミサイルで地上物をやっつけることができます。

思わずパイロット気分しちゃえるんだね。



これぞまさしくサンダーブレード(雷の羽)。



※この記事は開発途上のバージョンにもとずき構成しました。



このレトロした所がなんともいえないね。



ハンバーガーヘリ。ビルって硬いのよね。



崖に当たらないように気をつけよう。



夕日を浴びて何を思わん。絶景かな、絶景かな。



洞窟に入る時は敵のミサイルに注意してね。



洞窟の中で見とれて障害物に当たらないでよォー。

操縦桿の他に、スピード用のスロットルがついていて、前へ倒すとスローダウンし、後ろへ引くとスピードアップします。これをうまく利用しないと、このゲームの攻略は難しいでしょう。ちなみに、スローダウンしたままにすると、ヘリならではの空中静止もすることができます。

STAGE構成

大きなステージは全部で4つあります。その中で上から見たパースと、アフターバーナーの様な3-Dパースに分かれています。取材できたのはステージ2までなのですが、とりあえず簡単に説明してみましょう。

■ステージ1

都市の中を突き進むこのステージ、最初は上から見たパースで進んで行きます。だいたい残機が減らない30秒間が過ぎた頃、3-Dに見事に切り替わります。そして3-Dの都市の間を抜けると、再び上から見たパースに変わり、海上に出てステージボスの巨大戦艦との対決となります。戦艦を越えるとステージ1はクリア。

■ステージ2

溪谷の上から見たパースでこのステージは始まります。都市のビルは最高点で飛行すれば上を越えられましたが、溪谷のがけの岩層は最高点でも越えられないので、狭い谷の間をうまく抜けなければなりません。

しばらく進むと3-Dに変わります。今度は前方に洞窟が出現します。うまく速度調節して柱に当たらない様抜けて下さい。ステージの最後は、上から見たパースにもどっての巨大戦車との対決です。越えればクリアです。

その後、ステージ3では海、ジャングル、そして巨大飛行機、ステージ4は武装都市、工場地帯を抜け、最後は3-Dの敵要塞との対決でゲームオーバーとなります。

プレイしてみて、あの操作方法に慣れるまでは少し難しいかと感じました。ミスして死んだ時、地面から少しでも上昇しないと、移動できないので注意しなければなりません。アフターバーナーとは全く正反対の、細かい操作が要求されるゲームだと言えると思います。

とにかく、アフターバーナーと一味も二味も違うサンダーブレード。プレイがまだの人は、お年玉をポッケに入れて近くのゲーセンへGO!!

(取材班YKK3人組)



あれ!? お友達かナ?

おれは戦車だっ!! 文句あるかと言いたげに。



バーナーさんどこ行くの？
マッチを倒しにちょっとそこまで。



SEGAのマーク入りの要塞でした。
チャンチャン。



ネーム入れで飛んでくのはタヌキじゃないよ、
パンダだよ。



キューバ革命の戦いが、今ゲームになって君の前に。その名は



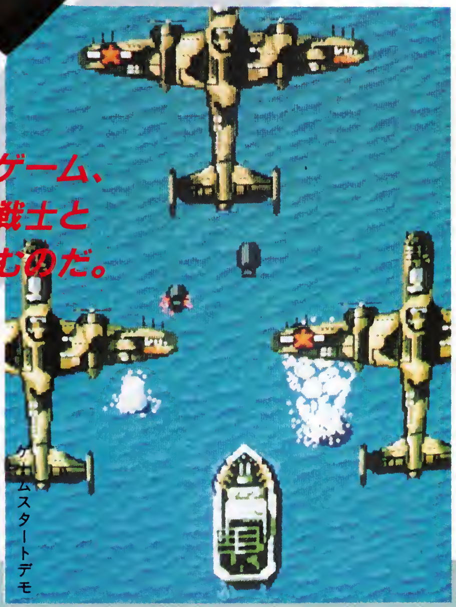
これがチェ・ゲバラだ。

ゲバラ



タイトル画面

続々と出るSNKのループレバーゲーム、「怒」シリーズ第4弾。君は革命の戦士となり、独裁政権に果敢な戦いを挑むのだ。はたして君は生き残れるか。



ムスタートデモ

君は革命の戦士だ

現場に響く爆裂音…キューバ革命の雄、チェ・ゲバラの掃射する機銃弾が敵をうち倒す。

一九五六年、南米キューバは独裁政権によって支配されていた。ときの大統領の名はバティスタ。奴は民衆に重い税金を課し、秘密警察を使って自らの支配を強固なものにしていた。そして圧政にあえぐ民衆たちのなかから、いつしか革命軍が組織された。

その革命軍に2人の戦士が参加した。その2人の名はゲバラとカストロ。戦士ゲバラはカストロに協力し独裁者バティスタを倒し、民衆を圧政から救うために、密かにキューバへの上陸を計画し、そして実行に移した。しかしそこには既に政府軍が、彼らの目論見を叩きつぶさんと、待ち受けていたのだった。

ゲバラとカストロは待ち受ける政府軍を粉砕し、ジャングルを抜け、サンチャゴを抜け、炭鉱を開放し、首都ハバナをも抜け、そのさきにある独裁者バティスタの宮殿にたどり着き、バティスタをキューバ島から追い出さなくてはならないのだ。

迫り来る政府軍兵士たち、ヘリ、ジープ、戦車、そして列車や果てはトロッコまで使った執拗な攻撃が2人を待ち構えている。独裁者バティスタとその独裁政権を打倒するため、ゲバラとカストロの戦闘は始まったばかりだ。

プレイ方法

2人同時プレイ可能。途中参加も自由。コンティニューは、クレジットが有れば、1P(2P)ボタンを押すことによって人数が増えます。現時点では最終面でも継続可能でした。

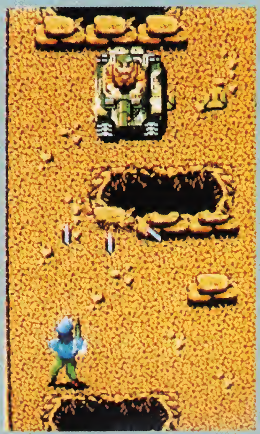
操作方法は、いうまでもなくループレバーと2ボタン。ボタンはマシンガンと手りゅう弾。お馴染みの操作方法です。

ステージは全部で5つに分かれています。最終ステージ以外は、「怒号層圏」や「バトルフィールド」のように、そのステージを進んでいくと最後にボスキャラが現われるタイプです。最終ステージはボスキャラとの対決のみのようです。

トロッコ兵の弾は見切れる。

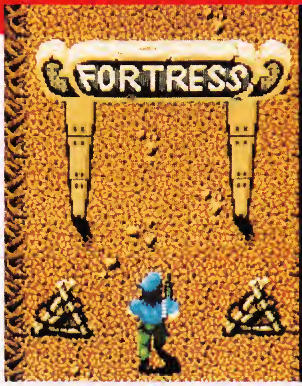


凄く強い雑魚キャラ。



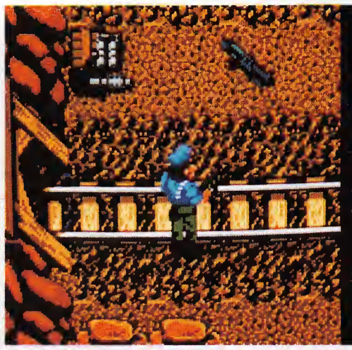
戦車があれば百人力。




フォートレスとは要塞のこと。


はい、農場の入口で記念写真です


捕虜を助けたところ。


右はレーザー、左は火炎放射機。

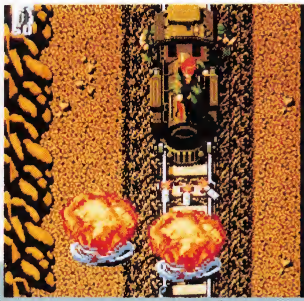

ステージ2のボス。目茶苦茶な攻撃。

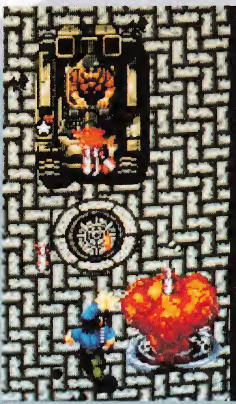

ステージ1のボス。こうなってから倒せ。


こいつが追撃砲兵だ。



地雷兵は撃たれると地雷を置いていきます。


ステージ3のボス。あんな所に乗っていて大丈夫なのかなあ。


ステージ4のボス。ガンガンと弾を撃ってくるぞ。


ステージ1のボス。こいつは笑っているだけ、倒せない。


あわれ、おだぶつの図

パワーアップ

基本の攻撃力は、マシンガンと手りゅう弾で、手りゅう弾には弾数制限があります。

パワーアップはレーザーガンと火炎放射機。両方とも弾数制限があります。火炎放射機の方が威力がありますが、火炎放射機をつかっている間は手りゅう弾が使えないようです。手りゅう弾のパワーアップは残念ながら無いようです。

そして今回は「怒」以来の戦車のパワーアップが復活しました。フュエルゲージは画面下に出ます。現在の時点では燃料のアイテムはないようです。

それにしても、手りゅう弾のパワーアップが無いのはちょっとさみしい気がします。

ステージ紹介

ステージ1

上陸してからジャングルでの戦いまでです。ボスはヘリコプター。バトルフィールドのボスに似ています。

ステージ2

農村での戦い。井戸が邪魔なんだ。ボスは戦車。戦車の上から手りゅう弾をばらばら投げてくる。

ステージ3

炭鉱での戦い。トロッコ兵はあまり怖くないぞ。ボスは蒸気機関車に乗った奴。弾の隙間を見切れるぞ。

ステージ4

首都ハバナでの戦い。地雷兵が突っ込んできます。ボスは戦車。今度は戦車も弾を撃ってくるぞ。

ステージ5

内緒なのだ。

全ステージをクリアするとゲームオーバーです。

油断するな！パワーを秘めたゲームだ

「ゲバラ」の敵キャラにはノーマル兵、火炎兵、重機関銃兵、地雷兵、迫撃兵、手りゅう弾兵、パラシュート兵、ジープ兵、トラック兵、ボート兵、トロッコ兵、小型タンク、中型タンク、火炎タンクなどがいます。中にはマシンガンが効かないばかりか、手りゅう弾をよける奴などもいて、なかなか意地の悪い動きをします。重機関銃兵等は、伏せているとマシンガンが効きません。

捕虜になっている革命戦士を、助けると得点になり殺すと減点になりますが、すぐに敵に殺されてしまったりして結局減点になってしまうので無理に助けようとしないほうが良さそうです。

マシンガンは右手で撃ち、手りゅう弾は左手で投げているので、微妙に位置関係が違い、これがかなり攻略の重要な要素でもあります。

さてループレバーはまかせろ、という君も「う〜ん」と唸らせるパワーを秘めたこのゲーム、ぜひきわめてくれ！

（ECM・APAPA）

1面〜4面

A JAX エー・ジャックス

佐藤久美

華麗に攻略！ なあーんて気どっちゃアブナイ。大アマぞうよ。

敵は大幅にパワーアップしている。慎重かつ素早く攻撃せよ。


パワーアップの最初はトリプルが一番ね。


湖の中から出てくる砲台は確実にやってしまえ。

難しさは天下一品だよ

AMショーの時より倍以上の難しさになり、はっきり言って、途中で死んでしまったりした場合、並の腕ではまずクリアは無理というもんでしょう。

といって、パワーアップして全面クリアすればいいんだろうと思うでしょうが甘い。各面とも、とてもはまりやすい様になっていて、フルパワーアップしていても、殺されそうな所は何カ所もあるんですよ。侮ってはいけません。

とくに2D面では、敵機の種類も増えて、ステージラストのボスも異常にパワーアップしているので、クリアするのも一苦労なんですね。

3Dの方は、ステージ途中は前より楽なのですが、ボスの所が少し難しくなったと言えるでしょう。

ただ、2Dだけは自機のパワーアップが上がれば、各面のボス等も攻撃が増すので、ランクを上げるか下げるかは、君次第ねっ。

パワーアップ使用法

自機のパワーアップは、前号（1月号）と変わりありません。

☆バルカン＝″V″と表示され、一番最初に取れる武器にしては使えますが、オプションがないと少しきついかもしれません。

☆ボム＝″B″と表示され、3段階までのパワーアップができます。

最初のボムではきついので、せめて2段階は上げて置いた方が無難だと思います。

☆3WAY＝″3″と表示され、場所によっては使えるけど、たて続けの連射が出来ないのが難点。うまく使わないと、敵のホーミングミサイルが斜めから自機の死角に入り込んでくるから、気をつけて使おうね。

☆トリプル＝″T″と表示され、ボムより先に取っても悔いはないと思います。

それは、ステージ3から出てくるホーミングミサイル等を射つためで、地上の敵は上空の敵を無くせば楽だからです。

それに″T″は、最初から最後まで、使い方によってはとても頼りになる武器だからなのです。

☆レーザー＝″L″と表示され、ボタンを押している分だけの長いレーザーを出します。

自機をホーミングで狙ってこないボスを倒すには使えそうですが、最初から最後まで、あまり使えないでしょう。

☆オプション＝″O″と表示され、対空砲が倍になります。

しかし、自機が停止しているとオプションと重なって通常と同じ弾数になってしまうので、常に動いているようにしよう。

先手必勝攻略

STAGE 1 (3D)

この3D面を始めてプレイする人は、ジェリーマウスが急降下する様に思わず見とれてしまうでしょう。感動そのもの。

まず途中は赤の戦闘機が4編隊で攻めてきます。

これはミサイルの照準がまだ小さくなっている時、戦闘機の一番最初に合わせて射っていれば、一機でも逃さないかぎり、楽勝でしょう。もしも、照準がずれてしまった場合は、敵機のミサイルがこちらに発射されてると思って、すぐに逃げましょう。

ここのボスは、下からミサイルを出してきますが、少し近づくまで、左右どちらか画面上を大きく回っていて、海が少し見えなくなってきたら、光ってる所じゃなくて、甲板の中っていう字みたいのが回ってる、ちょっと手前を射てばOKね。

STAGE 2 (2D)

最初の方に雲がありますが、その雲には敵が潜んでいて、自機と同じぐらいの大きさの弾を射ってくるので、対空砲で倒しときましょう。

そして、船の砲台は動いている場合、照準が合ってからボムを発射させても、1段階目だとずれてしまうことがあります。早めに射つことを心がけよう。

途中に、小型母船みたいなのが表われますが、ボムがパワーアップしてないとキツイので、スーパーウエポンを使うのもいいでしょう。

又、その時、赤いパワーアップヘリが出てくるので、ボムのランクを上げてから、弱点の中央の赤い部分を射つのも手。

その後、緑色の飛行機がホーミングを出してくるけど、ここではまると、全滅の可能性があります。パワーアップして、死んだってことのないようにね。

この面のボスには、真ん中に弱点があり、その弱点を守っている左右の赤い部分を、現われたらすかさず倒す。上から青い弾をうつと、八方向に青い弾を破裂させるので、出てきたらすぐに射つようにすれば避けやすくなります。

下の雑魚は砲台に注意だよ。

この面は、やはり″T″か″V″がいいと思うな。


浮遊要塞の出すホーミングミサイルには注意。


戦車が左右に動くので照準を合わせて早めに射つ。


一発目のホーミングは右左どちらかの上にいれば平気。



2段階以上のボムで中央の赤い部分を射つんだね。

STAGE 3 (2D)

森林が舞台のこの面は、最初の方で湖があるけど、そこには砲台があり、自機との縦座標が合うと出現して、真っすぐに砲台と同じ大きさの弾を撃ってきます。

対空砲でも、撃ち落とせるけど、弾のスピードが速く、実際には避けるのが清いっぱい。しかしボムなら大丈夫。出現時なら、ボム一発で破壊できます。ボムがパワーアップしていれば出現時でなくても、その位置に撃てば破壊できます。

その砲台と同時に出てくる赤いパワーアップヘリは、スピードが速い場合はバルカンで、スピードが遅い場合はトリプルがベスト。

途中の要塞は中央を破壊するか、2つの浮遊要塞を破壊すると、自動的に中央が自爆します。

浮遊要塞の弱点は、弱点といいたげに赤く光っている所を撃てばOK。

要塞の壁は当たると死んでしまうので、気をつけて抜けると砲台が2つあるから、真ん中からくるヘリコプターは無視して、砲台を破壊しといた方がいいと思いますよ。

この時、浮遊要塞の出していたホーミングが壁を突き抜けてきたり、画面外に消えかけたのが、又現われたりするのには注意が必要。

最後のボスは、左右の砲台を先に破壊してから、要塞の2つに割れたコアを攻撃する。

最初の火の玉みたいなのは緩やかで、スピードの速いホーミングになっています。

中央2つのハッチから、ホーミングミサイルが5発ずつ出て来るのにも気をつけてね。

前は半永久的に点稼ぎができたんだけど、今度はコアが緑に光って、自爆しちゃうんだ。

STAGE 4 (2D)

最初に中型飛行機が後ろから飛んできて、自機のランクにより敵機の攻撃は変わりますが、この辺は楽勝でしょう。

次にすぐ川がありますが、この川にも、砲台が潜んでいるので注意。

途中の要塞は、トリプルやバルカンがない場合は、真ん中をスーパーウエポンで破壊してから、左右どちらかを倒すのがいいと思います。

スーパーウエポンのない場合は、真ん中を連射しまくるか、左右どちらかを真ん中の岩に気をつけながら射ちまくるしかないよオ。

中盤に出てくる、白に赤のストライプの入った戦闘機は、縦座標が合うとホーミングを出してくるので要注意。

砲台が4つ並んでてそのちょっと右下に一つと、合計5つ並んでいる。そばにある湖には、現れないでミサイルを射ってくるのがいるので、必ず破壊しておかないとキツイよ。

最後のボスはUFO?のようなものなんですが、これの攻撃がめちゃ強い。真ん中から円形状に弾をいっぱい出してきて、うまく避けないと殺されてしまうよ。

前の方にいると避けやすいんだけど、自機のランクが上がってると、敵の攻撃ももの すごいから大変なんだ。

それと、このボスにはあまりスーパーウェポンは使えないらしい?

という訳で、今回は4面までです。

この先、5・6・7・8と面は続きますが、それはもう大変難しいので、後で念入りに攻略するよオ。

ところで、AMショーに出品されたコックピットタイプは出ないようで、残念。普通のテーブルタイプだけになるそうです。

あのコックピットタイプので音楽聴くと、とってもよかったのになぁ。

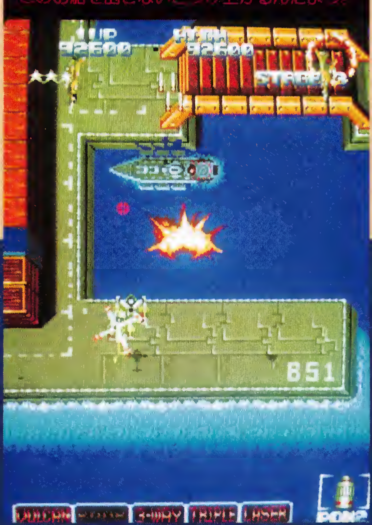
しかし、本当、今までになかった、形の違う3D画面と2Dの敵機のアイディア溢れる攻撃。

さすがコナミが気合を入れて作っただけの価値はある、と思うゲームだよね。

雲に潜む砲台は対空砲で倒すんだよオ。

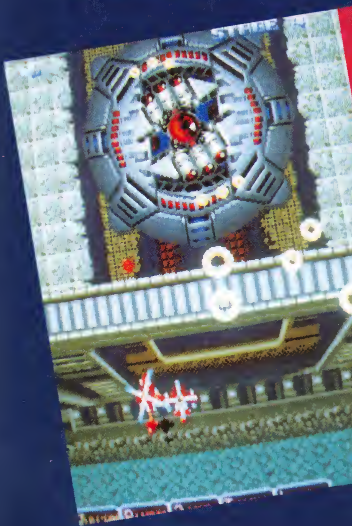


このお船を倒さないとつけ上がるんだよっ。





敵機は横にも弾を射ってくるから気をつけてね。

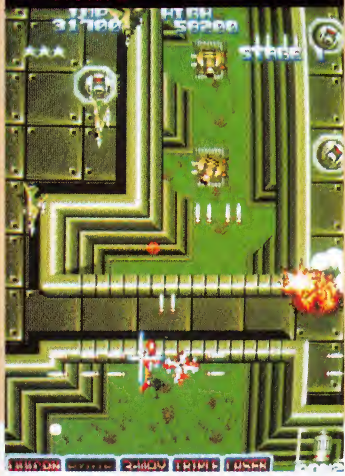


弾の動きを見切って避けまくるしかないね。



この川にも縦座標が合うと攻撃してくる砲台がいるよ。

砲台、戦車は必ず破壊しないと後が怖い。



破裂する弾は真ん中から出たらすぐに射つこと。



ビデオ探偵団

HOT INFORMATION

見逃したら年が越せない話題作がゾクゾク登場!

買う?!借りる?!

SEGA®

ゲーセン(ゲームセンター)で大センセーションの体感ゲームが大迫力で登場(ビデオ)!

ゲーム・シミュレーション・ビデオ

好評発売中!





観るだけでキミはウィナー!!
「トップガン」ヒーローだ。

アフターバーナー

●20分 カラーHifi STEREO 35X1595 ¥3,500



リタイアなし!!
キミはウイニング・ロードまで一気爆走。

セガ バイク・スペシャル

●20分 カラーHifi 35X1596 ¥3,500



スーパーゲーム完全収録。ハイッちゃうか?全身ガタガタか?

セガ スーパーゲーム6

●60分 カラーHifi 98X1597 ¥9,800



モニター激震かもよ。
空前の大迫力映像サウンド!

アフターバーナー/スーパーハング・オン

●30分 CAVカラー ステレオ
デジタルサウンド G68X 0228 ¥6,800

PONY CANYON

■ビデオレンタルは、ポニー・メディアランド(レンタル承認店)へ、■海賊版にご注意下さい
■お求めは、ポニー・メディアランド、レコード店、有名電器店、書店等にてどうぞ
▶お問合せ:㈱ポニーキャニオン販売映像営業部✆03(221)3131●札幌支店✆011(232)5151●仙台支店✆022(261)1741●東京支店✆03(221)3271●名古屋支店✆052(562)0111●大阪支店✆06(541)1971●広島支店✆082(243)2915●福岡支店✆092(751)9635●ニッパンポニー✆03(667)3741

ポニービデオ・レンタルクラブ会員募集!

●会員情報誌「ビデオ探偵団」(隔月)の発行 ●各種特典が利用できる会員カードの発行、その他色々な会員特典有ります!
あなたの住所・氏名・年令・職業を明記の上、1年分の会費1,000円を切手で下記へお送り下さい。
宛先:〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ポニー映像営業部PRC ゲーメスト係

24時間最新ビデオ情報!
ビデオキッズのおしゃれな
テレフォンDJ番組

ポム
PoMs
メディアランド ステーション

札幌	011・201・0500
仙台	022・224・8000
東京	03・236・5400
名古屋	052・320・4433
大阪	06・210・9299
広島	082・244・1919
福岡	092・851・1711

PONY CANYON
メディアランド・パーティー

オープンクイズ・キャンペーン実施中!

●クイズに答えると、乗用車が、スクーターが当たる!

抽選でスズキ「アルトレジーナ」を8名様、スクーター「BARA」を10名様にプレゼント!

【クイズ】ポニーキャニオンでは香り高い名作の数々を多くの方々に楽しんでもらいたい、そんな願いを込めてシネマテーク・レーベルを誕生させました。新レーベル登場にちなんで、下記の文章の○○にあてはまるカタカナ2文字をお答えください。

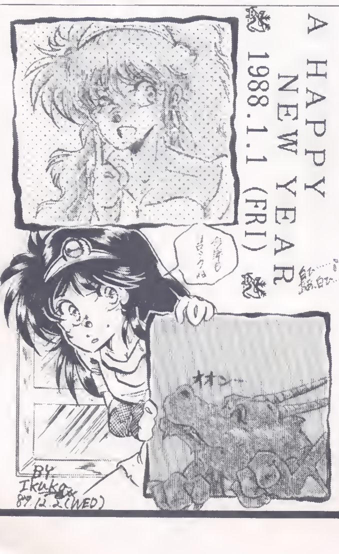
香り高い芸術作品との出会いはシネ○○ークで

●応募方法:官製ハガキに答えと、住所(電話番号)・氏名(性別)・年令・職業を明記の上、ご応募下さい。
●宛先:〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ㈱ポニーキャニオン販売映像営業部 ゲーメスト係
●〆切:'88年2月28日(当日消印有効)

CONTENTS

特集 '87ゲーメスト大賞決定!!


●サンダーブレード



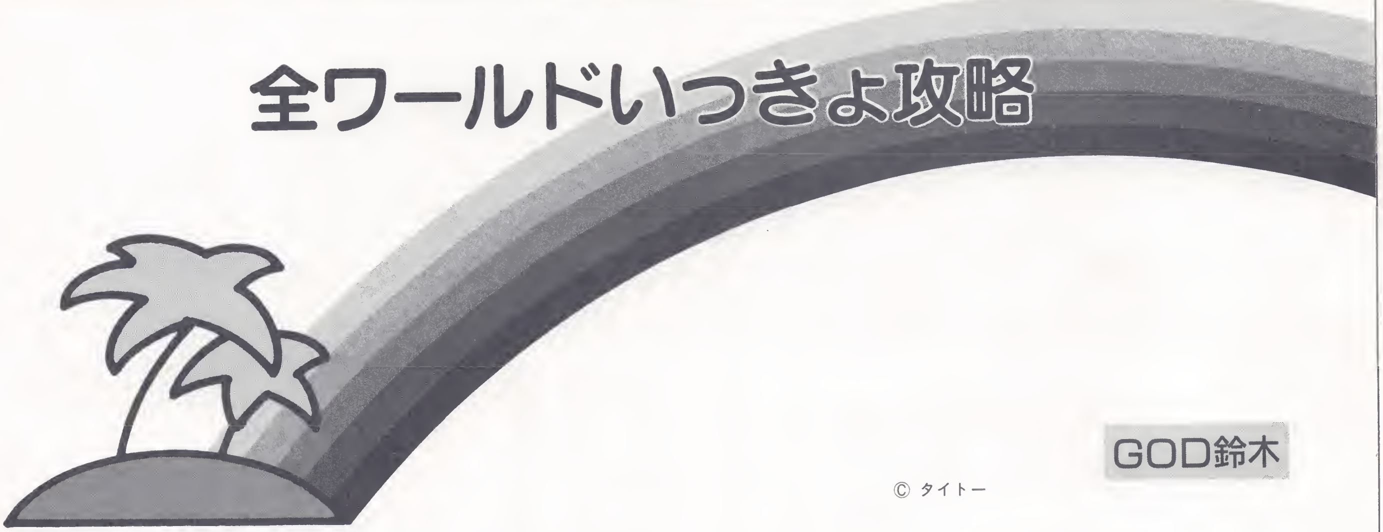
●イラストはいくこさん

狙え！　全面クリア

独占大公開㊙アイテム表

レインボーアイランド

全ワールドいっきょ攻略



GOD鈴木

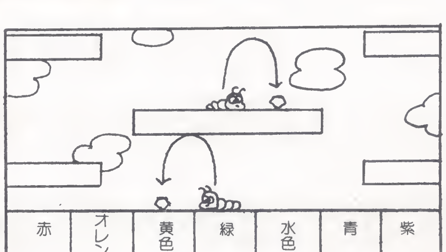
小ダイヤの法則

はっきり言ってしまうと、各ワールドの扉に入って装備を上げていけば、全面クリアも決して難しいゲームではありませんが、それができないと悪循環で全面クリアがどんどん難しくなるゲームです。

又、小ダイヤの色を狙って出せるようになれば、このゲームはさらにおもしろくなってきます。

という訳で、今回は具体的な小ダイヤの揃え方を中心に話を進めていきます。

まず根本的な事から説明していきます。死んだ敵は顔が向いている方向に放物線を描いて飛んでいきます。そしてその落下地点で、そのダイヤの色は決定されます(図—A)。

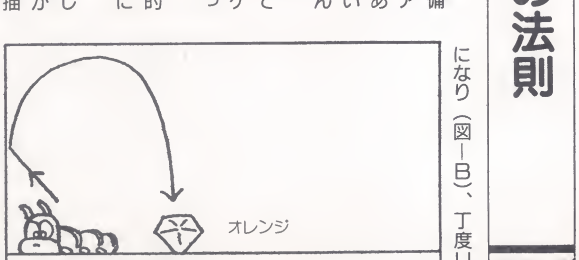


図—A

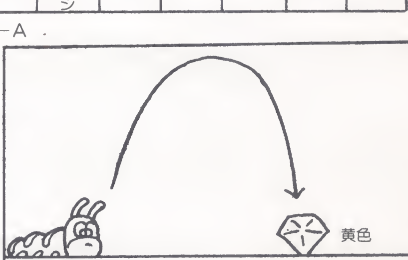
敵が死ぬ位置と、その落下地点のX軸上の距離は画面の横幅の約1/7。

つまり、例えば緑色の位置で死んだ敵は、その向きによって、黄色もしくは水色のダイヤになる訳です。

又、画面を左右に動く敵が向かって左端まで来た時に殺すと、はね返ってオレンジ色になり（図—B）、丁度Uターンした時に殺すと黄色のダイヤになります（図—C）。



図—B

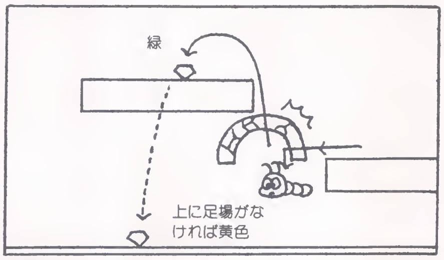


図—C

以上が基本ですが、しかしこれは敵が死んだ位置と落下地点が同一線上の場合であって、2点の高さが違うとズレてくる事もよく覚えていて下さい（図—D）。

これらを応用した具体的な小ダイヤの揃え方を説明していきますが、ここに書くパターンはあくまでも一例であること。問題は、どの敵がダイ

レインボーアイランド

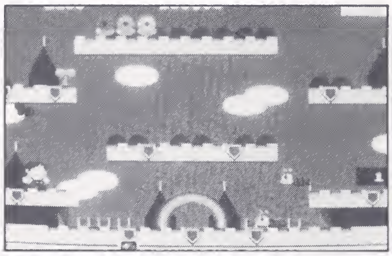


図―D

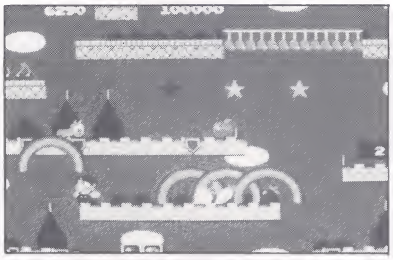
ヤを狙い易いか、そしてどの位置で殺せば何色になるか、自分なりにパターンを作る事が重要である事を理解しておいて下さい。

①ワールド

1―1／ゲームスタート後すぐ敵を殺さず、敵が怒って一番下に降りてくるまで待ちます（写真E）。こうなれば


写真―E。3匹目はもちろんくつ。

赤、オレンジのダイヤを狙うのはたやすい事です。敵が怒るまで待つ間、時間がもったいないと思う人はシークレットフードでも出して下さい。写真―Fの敵も写真の位置

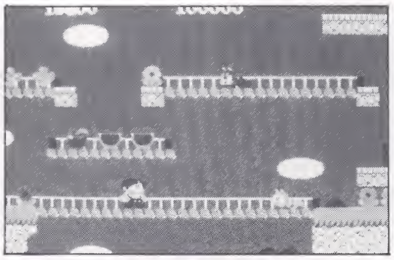

写真―F。この位置で殺せば黄色。

で殺せば黄色になります。

そして、3個の星の上の段で、残りの4匹の敵が怒って降りてくるまで待ちます。

つぼになる1匹以外をムダなくダイヤにする事ができれば、この面で青まで揃える事ができます。（なかなかできないけど）。

1―2／前の面で敵を全部殺していて、自分は1回も死

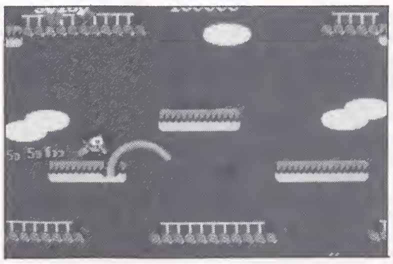

写真―G。1匹目は大抵アイテムになる。

んでいなければ、この面の1匹目は黄色のつぼのハズです。上から降りてくる2匹目の敵が狙い目です（写真―G）。

ダイヤの揃え方はこんなものなので、点数稼ぎについて少し説明します。

例えばレッドスターを取ると、画面中の敵をほぼ全部殺す事ができます。もしこの時、同時に虹崩しで（例え1匹でも）敵を殺していれば、レッドスターで殺した敵も全部まとめ殺しの点数に入ります。

この面の写真―Hの位置も、


写真―H。連射がないと1万6千は…。

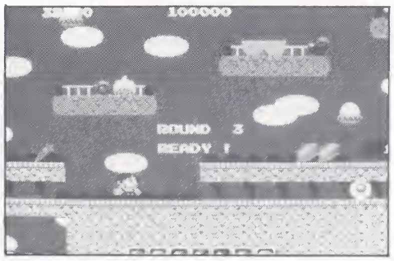
この事を利用して1万6千点が取れます（3万2千?）。

この事を応用すれば、普通の虹崩しでは得られない、まとめ殺しが可能なので覚えて下さい。

1―3／例えば左右に1匹ずついる敵を、それぞれ別々に殺してもまとめ殺しにはなりませんが、素速くやれば、ちゃんと2千点入ります。

この面の初めもそれができます（写真―I）。

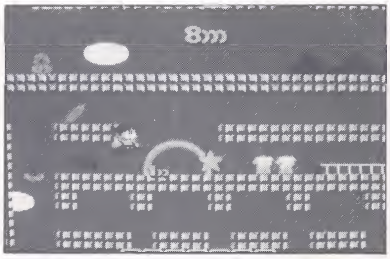
画面中央から向かって左の


写真―I。ちなみに、この面は緑の位置の足場がほとんどありません。

ハチの巣のあたりを虹崩しで殺すと8千点（ハチの巣からハチが出てから殺す事）ですが、虹崩しの直後にレバーを右に入れて、タマゴから出てきたひよ子を殺せば1万6千点になります。

この性質を応用すれば普通の虹崩しでは得られない10万点が得られますが、これについては後で詳しく書きます。

1―4／写真―Jの下の2匹の黄色のてんとう虫は殺しても戻ってくると復活してきます。


写真―J。まずフロアフードを回収して。

しかし、このゲームは一度殺した敵は再生する事はありません。キャラクターオーバー等で初めて出なかった敵が出てくるだけなのです。

こういった敵を覚えておくと、小ダイヤ回収にも役立つし、点稼ぎにもなります（これもワールド5で説明します）。

又、写真―Jのあたりにあるシークレットフードがスムーズに出てこない、と思った事はありませんか?

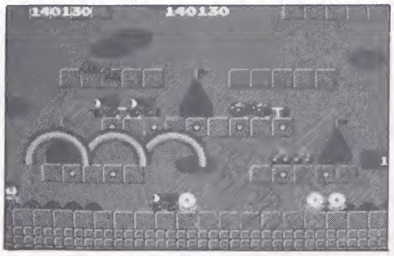
理由は簡単。1画面中に存在できるフロアフード・シークレットフードは数に限界がある為です。

シークレットフードが出にくい、と思ったら画面を見渡して下さい。フロアフードがたくさん残っているハズです。

フロアフードを回収しておけば、シークレットフードもスムーズに出ます。

②ワールド

2―1／この面がスタートしたらすぐに写真―Kの様に


写真―K。だいたい赤・オレンジが取れます。

虹を作り、写真よりさらに半キャラ分位敵が左に来たら殺せば、赤の位置に2個、オレンジの位置に1個、ダイヤ等が来ます。

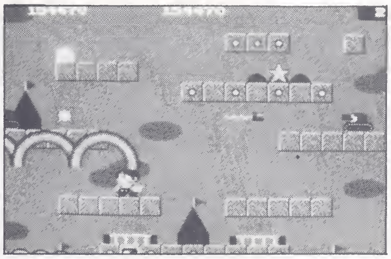
赤の位置は死んだ敵が2匹落ちてくるから、必ず赤ダイヤが手に入りますが、オレンジの位置はアイテムになって

さすがですねえ。攻略のことで、いま編集部に一番多くかかってくる電話が、このレインボーアイランド。オペレーター調査でも人気急上昇中のゲームがこれ。やるしかない!

レインボーアイランド

しまう場合もあります。

だから、後は臨機応変となりますが、例えば写真—Lの



写真—L。この状態で殺せばオレンジです。

向かって左の戦車は赤・黄・オレンジに調節できますが、アイテムになっては元も子もありません。まずい、と思ったら、まず向かって右の敵を殺して調節して下さい。

慎重に狙っていけば、この面だけで全ダイヤを揃える事も可能です。しかし、イエロースター、レッドスターが多い面なので、これらを使ったラフなプレーをしてしまうと（簡単にはなりますが）小ダイヤを揃えるのは難しくなります。

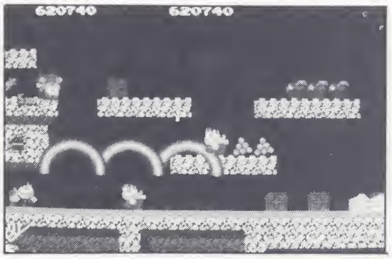
2—2／この面も左右に動く敵が多いので、小ダイヤは狙い易いハズです。ただし、この面は必ず時間がたりなくなるので気を付ける事。

2—3／手慣れてくると、ほとんどの敵の小ダイヤになる色が決まってきてしまう面（左右に動く敵の行動範囲が狭い為）。その反面、時間はある面です。

2—4／この面はシークレットフードを全部出しながらやると、時間がギリギリ。その面にくる前に、小ダイヤは全部揃えていたいものです。

3 ワールド

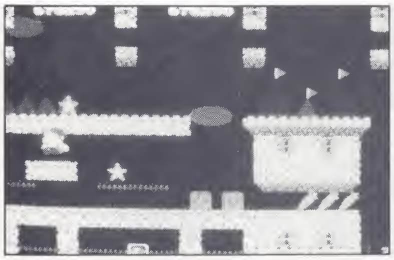
3—1／この面がスタートしたら、すぐ写真—Mの様に



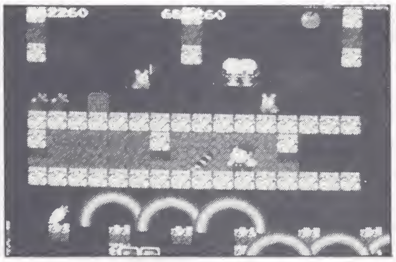
写真—M。ここでまず赤、オレンジが欲しい。

虹を作り、敵が寄ってきたら殺します。

それからもう一度ジャンプして虹を作ると、コウモリが虹に寄ってきます。コウモリが虹に触れたらヘッドバットで虹



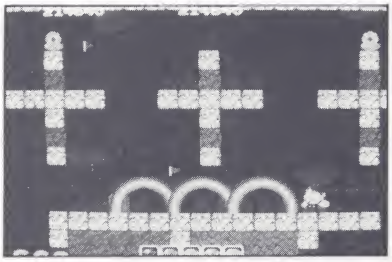
写真—N。殺して敵がいないけど、狙える敵ばかりいます。



写真—O。狙える、狙える。

を崩し、殺します。これで、最低でも赤ダイヤは取れているハズです。後、小ダイヤが集め易い位置は写真—N・Oです。

ちなみに、写真—Oの下のフランケンは大抵逃げていきますが、あえて殺さずにおきます。そして写真—Pの様に

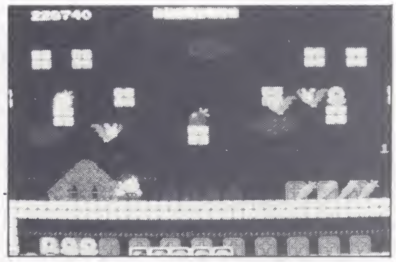


写真—P。花の下の段まで登って下りて虹を崩す。

虹を作って上に登ってからおりて虹を崩せば、さっきのフランケンが再生して、死んでで緑の位置に飛んでくるパターンがあります。覚えていて損はないでしょう。

決して小ダイヤを揃え易い面ではありませんが、一応この面だけで7色集める事は可能です。

3—2／この面がスタートしても、少しの間動かずに待ちます。（写真—Q）。左右の

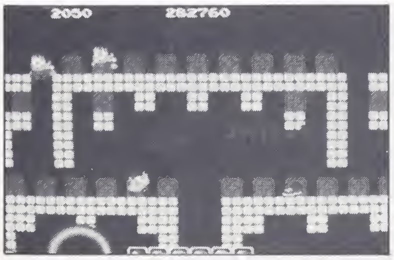


写真—Q。かかってきなさい。

コウモリが一歩近付いたら、向って右の2匹のコウモリを虹崩しで殺します。これは緑の位置に落ちてきます。

それから少し右に移動して寄ってきたコウモリも虹崩しで殺せば、水色の位置に落ちてきます。

この面は左右に動く敵が多いので、小ダイヤは狙い易いハズです。ただし、時間が足りなくなる事が多いので注意。特に写真—Rのあたりは手

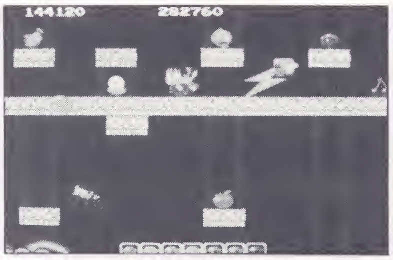


写真—R。これまた殺していないけど、この段の敵は要注意。

間取ることのない様パターン化する事。

3—3／上から火を落とす敵に注意。普段はどうということはありませんが、怒るとやっかい。できるだけその前に殺す事。

ちなみに、ヘタに上達していて、このワールドで死ぬと、かえってやっかい。1・2ワールドの扉に入っていると、速くつ・連射を持っていて、速射がない事になるので、連続レインボージャンプがやりにくいのです。あまり死にたくない面です。



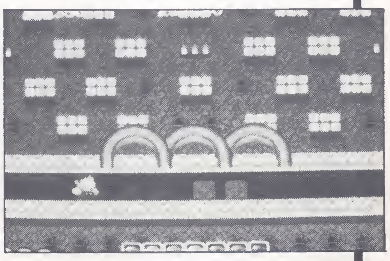
写真—S。これは失敗。アイテムを取っては稼げません。

3—4／写真—Sの位置がうまくやればまとめ殺し（6万4千）が取れます。

つまり、例えばその段の敵を殺さず、その上の段に登り、さらに上の段の敵を虹崩し（ヘッドバット）で下から殺し、さらに自分の下に残しておいた敵もまとめて殺す、という事（多少危険）。

最後のボスの補足説明

ボス面に入る前に虹を作っておきます（写真—T）。そしてボスが一番下まできて、作っておいた虹に触れたら虹



写真—T。計画的犯行。

崩しでダメージを与えます。後は寄ってくる敵に、虹崩しを数回ぶつければ倒せます。かなり楽なパターンです。

4 ワールド

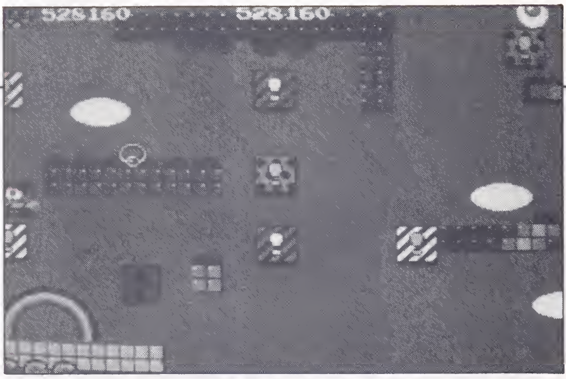
4—1／確実に狙った色のダイヤを出せる敵が、とにかく少ないワールド。

それに、時間もそんなにある訳ではないから、手当りしだいに狙うのではなく、確実に狙った色が出せる敵に時間をさく事。だから下手にティアラ類やホーリーカップ等を取って、少ないチャンスを台無しにしてしまう事がない様に気を付けて下さい。

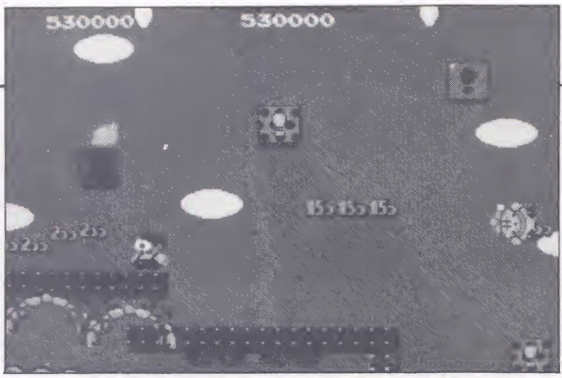
この面のスタート直後の敵は、たまに赤ダイヤが取れる場合もありますが、ほとんど無理なので適当に殺して、さっさと上に行って下さい。

写真—Uの左上の敵はうまく狙えば赤ダイヤが取れます。

本命はやはり写真—Vの上の2個のオセロでしょう。狙えば、確実に赤・オレンジが出せます。後はその上に2個のグローブと2個のオセロが

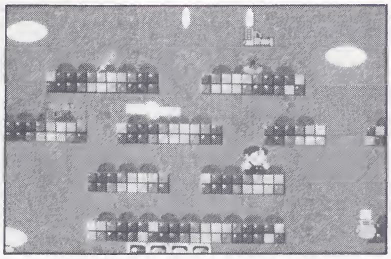


写真—U。こいつは赤にできる。



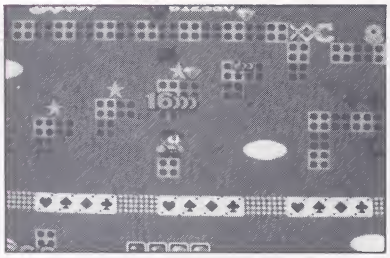
写真—V。殺す位置と落下地点が上下に離れているから注意。

あるから、それもかなり狙えます。
　この面で赤・オレンジしか取れなくても、充分に間に合います。他のほとんどのワールドは最初の1・2面でほとんどダイヤが揃えられますが、4ワールドは4面フルに使わないと難しいので、あせらず気長にやって下さい。
　4−2／スタート直後の敵は、左のブロックを登って上から虹崩しをやれば、割とまとめ殺しができます。
　少し上に登った所にあるピストルが割と狙えますが、本命はこの面の最後(写真—W)。



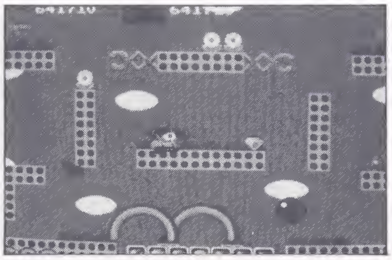
写真—W。狙える、狙える。

狙った色がほぼ確実に出せる場所ですが、時間が足りなくなる場合が多いので注意。
　この面で緑ダイヤまでほしい。



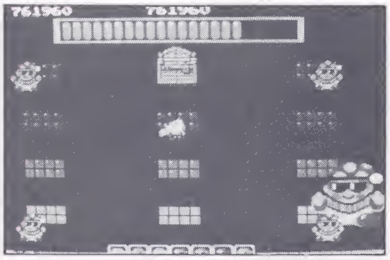
写真—X。レッドスターを取るだけでは1万6千は入りません。

　4−3／ゲームスタート直後(写真—X)。で、かなり高い確率で緑・水色・青ダイヤが手に入ります。この面もやはり、その他にダイヤが確実に狙える場所は最後でしょう(写真—Y)。

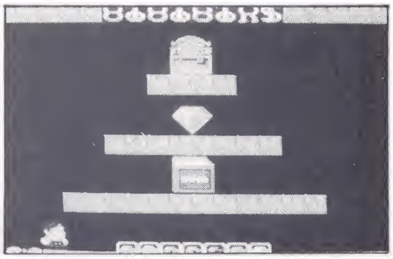


写真—Y。ここにくるまでに揃っていれば、それに越した事はないのだが…。

　4−4／この面の初めの⅓は、かなり狙える敵が多いのですが、逆に後半はぜんぜん使えないので、この面の前半までにダイヤを揃え終る事。
　ちなみに、このワールドはタイムストップを取ると、マジックハンドが見えなくなるバグがあるので注意。



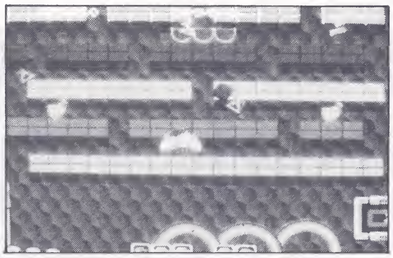
敵が動いたらすぐ登れば一応安全パターンで扉に入れる。



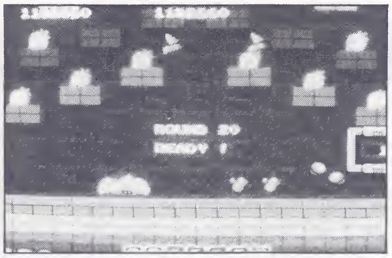
ワールド4のシークレットルーム。

5 ワールド

　複数の虹崩しでも、まとめ殺しの判定が出せる事は初めにも少し書きましたが、ここで詳しく書きます。
　条件は虹崩しをやり続けている事、です。虹崩しをやり続けている間、まとめ殺しの表示は出ず、虹崩し・レインボーアタック・イエロースター・レッドスターで殺した敵の数が累積されていき、虹崩しをやめた時に、それまで殺した数に相当する点数が表示されます。これを使わない限り、まとめ殺し10万点(8匹以上)は出せないでしょう。
　ちなみに、これをやるには羽を持っている事がもちろん必要です。
　ワールド5は足場が少なく敵が密集しているので、羽がないとやりにくい面ですが、羽があればボーナス面と化します。連続虹崩しで毎面10万が出せます。
　又、素直にクリアせず、ゴール近辺から左右に虹崩しをしながら降りていけば、それでも稼げます(特に5−2は10万が出し易い)。



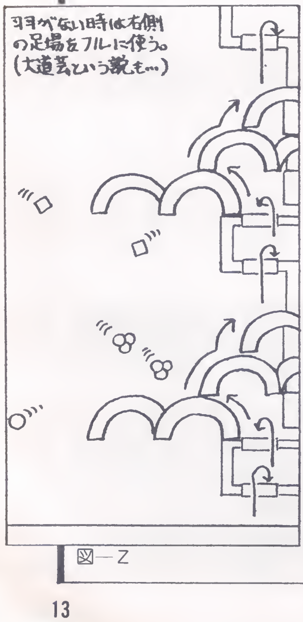
これは10万点が狙えるゾ。



これもいきなり10万点が狙える。

　ただし、連続虹崩しは出会い頭に敵にぶつかる危険性もある訳だから、敵のいる場所をよく覚えておく事。

　とにかく連続虹崩しは、実際プレーして慣れるしかないので、今回は羽が取れてない場合のアドバイスを少し書きます。
　5−1／とにかく速攻で登れば大丈夫。最後の方にレッドスターが並んでいる所があるので、ハリーがかかるまでにそこまで行って、レッドスターを使えば問題なく登れるでしょう。
　5−2／この面もとにかく急いで登るしかありません。ちなみに、このワールドに出てくる赤いキューブは動きは遅いけど、確実にプレイヤーを狙ってくるので、バカにしてるとやられるので要注意。
　この面のゴール近辺は左に足場があるので、そこを目指して登るようにした方が楽です。
　5−3／羽がないと、一番苦戦するのが、この面。しかし安全策に逃げれば点数はあまり入らないけど、確実にクリアできます。
　まずエナジーボール3個を殺してから、後は図—Zの様に右側の足場を利用して登っていきます。
　もちろん、ときどき邪魔な敵が飛んできますが、ほとんど敵を殺していないのでキャラクターオーバーでスローがかかるので十分見切れます。
　5−4／足場はいくらでもあるので、そういった意味では楽。あとは、エナジーボールと3枚1組みで飛んでくる板には要注意。



図—Z

レインボーアイランド

ちなみに、羽を持っていると、この面で70万位差がつきます。

6 ワールド

この面も敵が手強くて、なかなかダイヤを揃えるのがつらい面ではあります。しかし、この面の扉（フェアリー）に入れないと、これ以後の面が話にならないので、必ず扉を出す事。

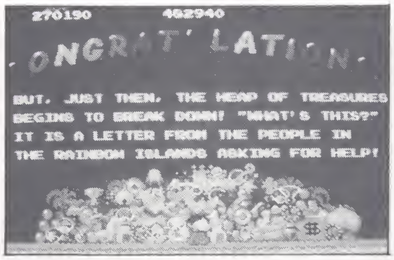
ちなみに、このワールドは時間がかなりあります。例えば6－1はいらないダイヤがあっても、間違って取ってしまわない様、消えるまで待ちながらやっても十分時間は足ります。

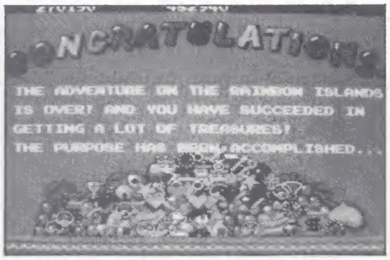
ロボットの頭はボディアタックの虹崩しではなく、虹を作っておき、ロボットの頭が触れた時にヘッドバックで虹崩しをやるパターンの方が安全です。

一応6－1だけで小ダイヤ7色揃える事は可能です。せめて6－2までに揃えたいものです。6－3以後にまでもつれ込むとやっかいです。敵の攻撃パターンが激しくなってきているので、その中を、いらないダイヤを取らない様にプレイしていくのはかなり無理があるからです。

今までに蓄積してきたダイヤ調節のテクニックをすべて動員して、この面に取り組んで下さい。

とにかく回数をこなして経験値を上げて下さい、としかアドバイスできません。しかし、この面で扉が出せる様になれば、全面クリアはもう目の前です。がんばって下さい。





7 ワールド

装備を上げてきていればほとんど問題ない面でしょう。

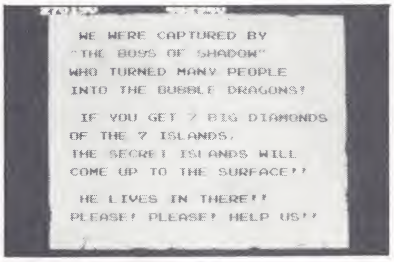
問題はドラゴンとピョンピョン跳ねるナイト。出会い頭にこれにぶつかるのが、この面の死因のトップです。

それさえ気を付ければ、まず死なない面。

7－4はドル袋がかなりあって点が稼げますが、時間があまるので、ゴール近辺から一気にスタート地点まで戻って登り直せば、再生しているドル袋があるので稼げます。

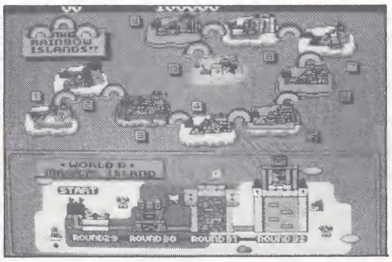
最後のボスは羽を持っていれば、上からの虹崩しで楽勝で倒せ〃でしょう。

ここまでは大ダイヤ7色集めていれば、さらに島が3つあらわれ、隠し面へ行けます。



大ダイヤを集めないで7ワールドをクリアすると…。

8 ワールド

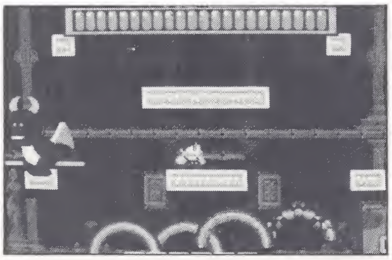


ゲゲッ。大ダイヤがないのに…。セレクトのなせる技です。

マジカル・アイランド。BGMが楽しい。装備が上がっていればまったく問題なし。

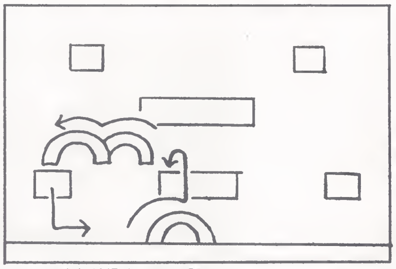
ちなみに連続虹崩しは、フェアリーで殺した敵も数に含まれるから、この面も10万が取り易い面です。

クレリック（分身する敵）は、分身するまで待ってから殺すのが稼ぎのコツ。



動きは速いゾ。

最後のボスは動きが速いので、初めは面喰らうでしょうが、図－aの様にグルグル逃げながらやれば簡単です。



図－a

まわり込むように闘う。

9 ワールド

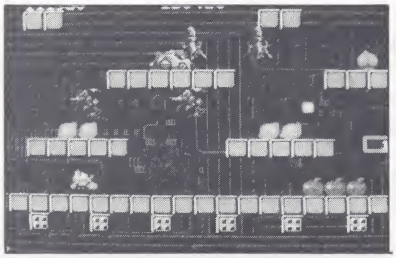
ダライアス・アイランド。全部の敵が弾を撃ってくる。装備がないと話にならない。

特にやっかいなのはラワガス（6方向に弾を撃つ敵）。とりあえず、上に虹を作っておけば、敵の弾を防ぐバリアになって様子を見る事が出来ますが、そうこうしているうちに、敵が怒って手がつけられなくなるので、さっさと飛び込む事。ラワガスは真横には弾を撃たないので、そこがポイント。

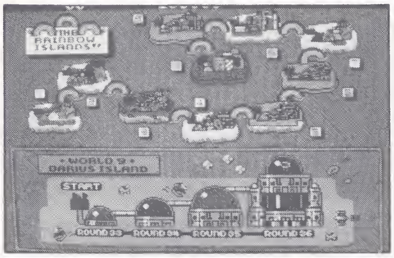
最後のボスのエレクトリックファンは、出現直後はまだ当たり判定がないので注意。

左上か右上に登って、まずできるだけ虹を作っておき、ホーミング弾を撃ってきたら虹を崩し、羽を持ってきたら、後は上から虹崩しをやり続ければ倒せます。

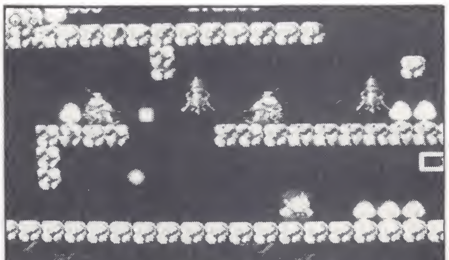
羽を持ってない場合は、下に降りて反対側の上のブロッ



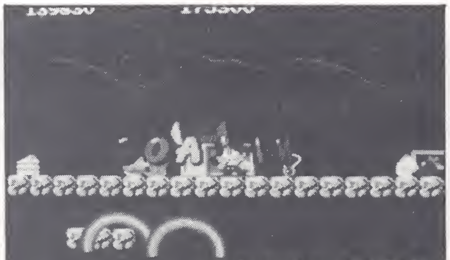
ダライアス・アイランド。強敵。



ボーッとしているとノーコにやられるヨ。

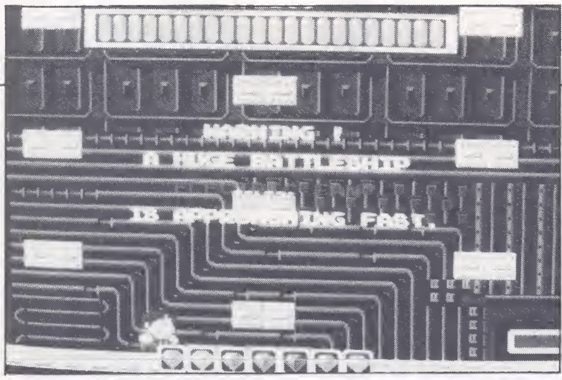


とにかく弾を撃つ敵ばかり。

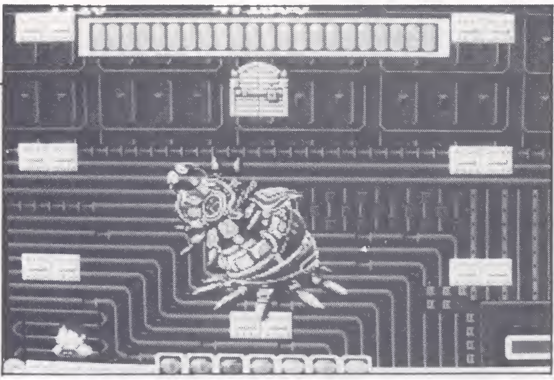


なかなか背景がスゴイ。

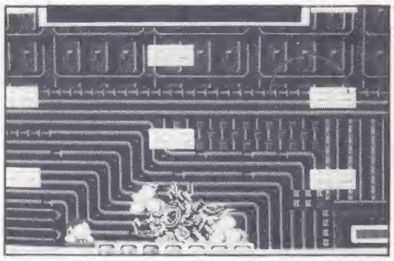
クに登り（ホーミングはふりきれる）同じ事をします。まったく装備がなくても、このパターンを繰り返せば一応倒せます。



この演出はイイ味出しているよネ。



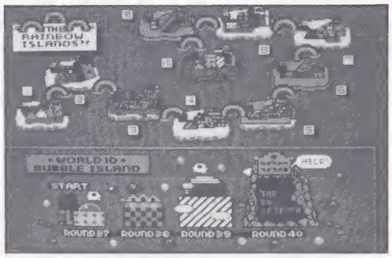
レーザーとホーミング弾を撃ってくるゾ。



この沈んでいくシーンもなかなか。

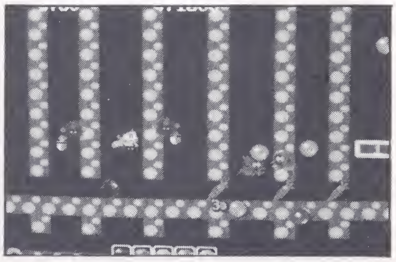
10 ワールド

やってきました。いよいよ

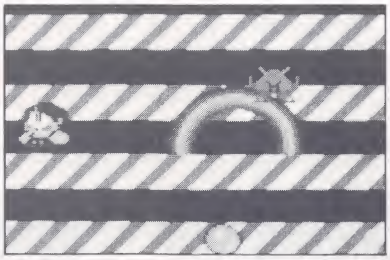


このワールドのBGMを聞いて感動したのは私だけではないハズ。

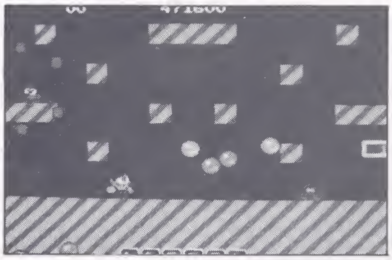
最終面、バブル・アイランド。
　つまり、ラスト3ワールドは、いわばタイトーのヒットパレード的な構成で、VGMも各面用意されていて、フェアリーランドストーリー、ダライアス、バブルボブルが好きな人間にはこたえられないでしょう。
　このワールドでまずいやなのは、6方向にスカルをまきちらすモンスタ。いる場所をよく覚え、確実に殺す事。これも怒るとやっかいです。
　ドランクも6方向にビンを投げ、バブルボブルの時よりパワーアップしていますが、定位置の場合が多いので、これもいる場所を覚えていれば大丈夫でしょう。
　その他、よくあるパターンは、例えばインベーダーは横には攻撃してこないから、インベーダーの横に登った時に上からひでごんすやまいたが降りてきてやられる事。これも気を付けていれば大丈夫でしょう。
　ちなみに10－4の前半は連続虹崩しで10万が取れます。捜せば、まとめ殺しができる場所もあるでしょう。
　ワールド9の扉に入ってウェーブを手に入れていれば、最後のボスは一発で倒せるし、100万ボーナスも入るし、いい事詰くめです。
　ウェーブがない時は、まず強大バブルンを倒すと、強大スカルがあらわれるので、それを倒せばクリアです。
　敵の動きは遅いけど、とにかく、やたら耐久力があるのがつらい。それでも連射があればなんとかなるでしょう。
　ちなみに、強大スカルはバブルボブルのスカルと動き方が同じで、横、縦、横、縦、とプレイヤーを追いかけてきます。



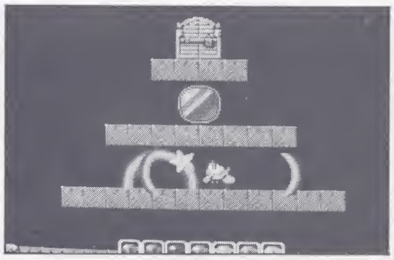
ボーッとしているとやられるゾ。



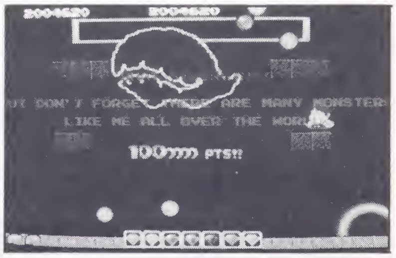
インベーダーは虹を登ります。笑える。



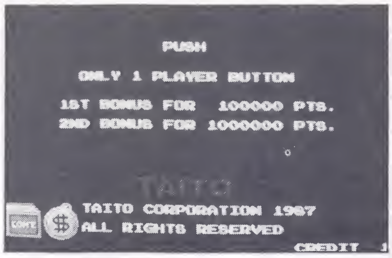
動かないとドランクのビンにやられるヨ。



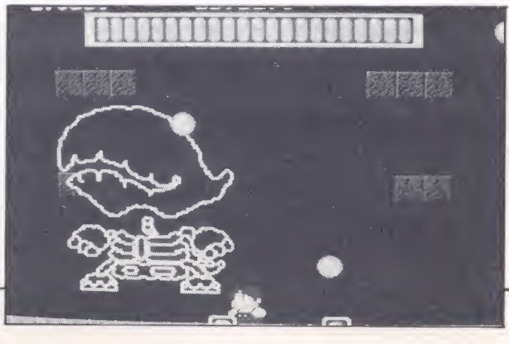
ウーシ、ウェーブだ。



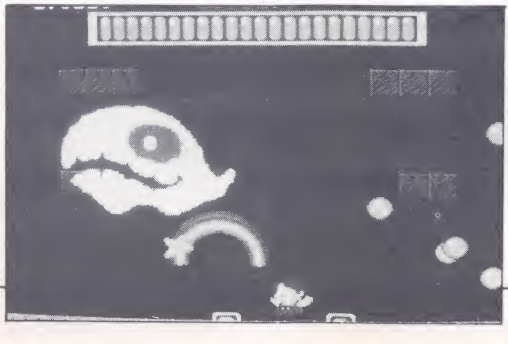
このセリフはどこかで見た事が…。



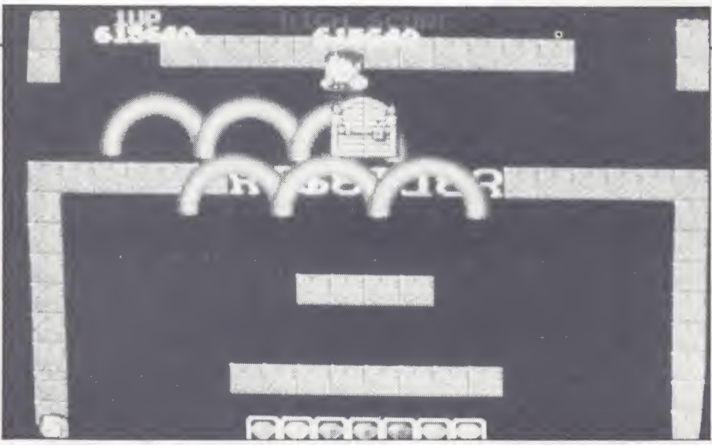
ワールド9のコマンドを入力すると…。



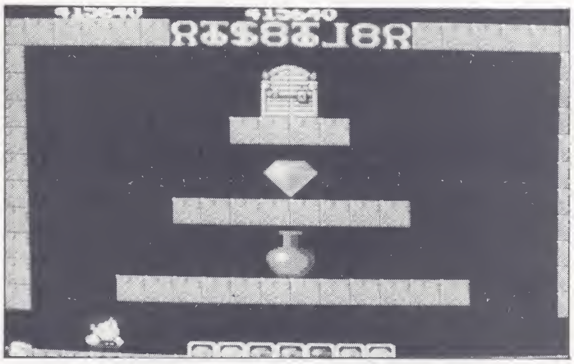
スカル登場。



単発だとはっきり言ってつらい。



上に登ると…。



ワールド２のシークレットルーム。連射のつぼだョ。

究極スコアについて

ワールド8か9のコマンドを入れれば、シークレッドフードが1万点のドル袋になり、点数が簡単に伸びます。しかし逆に、ワールド10の扉に入るまでに1千万―10点以上の点数はいかない事にもなります（ワールド9位でカンストしてしまう）。

点数稼ぎがうまくなってくれば、1万点コマンドを入力しなくても、ワールド10クリアまでに1千万以上いきます。ワールド10の8ケタコマンドを入力してプレイするのが、理論的には一番高いスコアが出る事になります。

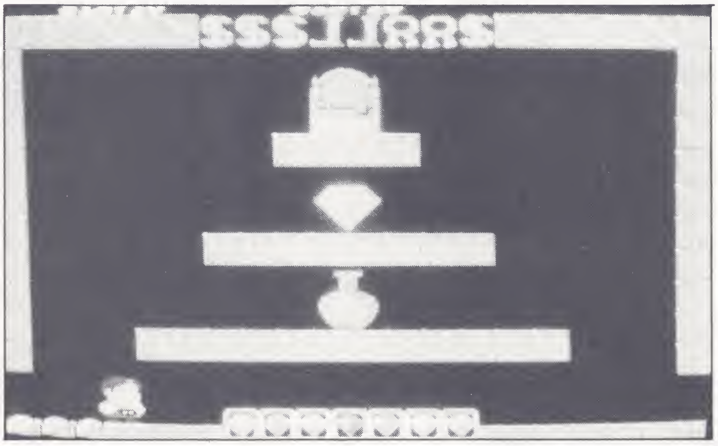
すでに気付いている人もいると思いますが、ワールド10の扉に入ってロッドを取らないで出るとザップします（10―4の途中に）。そしてこの時、下に表示されていた小ダイヤはなくなるので、もう一度集め直す事ができます…。

つまり、これでもう一度小ダイヤを順に集めて、もう一度扉を出す事ができれば、もう一度ザップする事ができます。

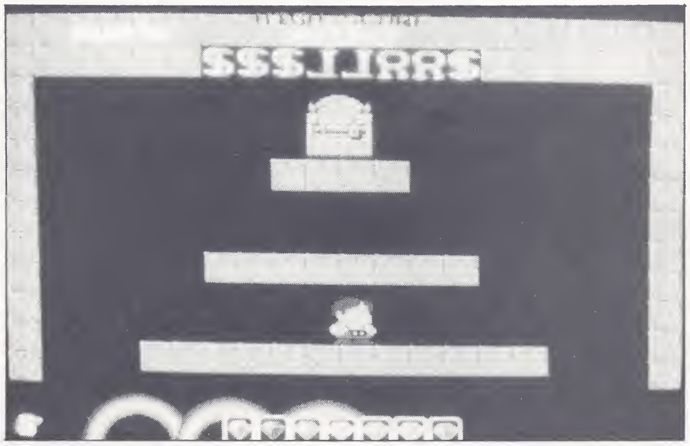
これがいわゆるザップ稼ぎですが、ザップ直後はハーリーがかかるのが早いので、その状況でダイヤを集めるのはほぼ不可能です。ダイヤを集めるには、一度死ぬしかないみたいです（しかし、コンプリートできれば残機は変わらない）。

又、ダイヤを集める事ができなくても、すでに扉の中で鏡を取っているので、クリアはできます。

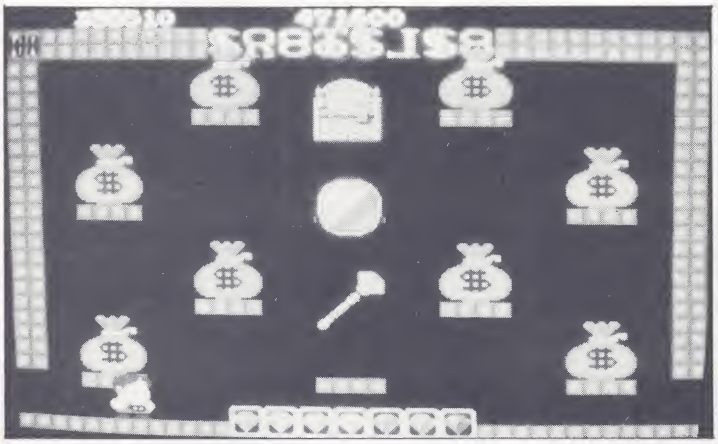
とにかく、ダイヤは集めなくても、もう一度ボスをウェーブで倒せば100万稼げる訳で



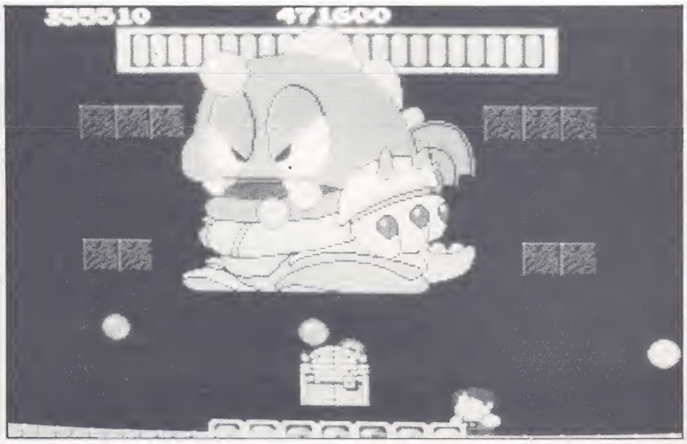
実際にワールド３のシークレットルームに入ったところ。連射です。



ジャーン。ワールド３のシークレットルームだ。



ワールド10のシークレットルーム。これはおいしい。



ワールド10、最後のボスだ。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他	
♥メッセージを	
今回はこのポーズを上手く使えた人が有利だ！ （走っているわけではない。）力作待ってるぞ。	

キリトリ線



キリトリ線

キリトリ線

◆ GAMEST 豪華お楽しみプレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で53ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのよく行くお店の名前

店（①ナムコ系 ②タイトー系 ③セガ系 ④個人 ⑤その他）

Ⓖ：あなたがよく行くゲームセンターには人気機種が入ってきますか。

①早く入ってくる　③入ってこないことが多い
②遅いけど入ってくる　④全然入ってこない

Ⓕ：具体的な機種についてお聞きします。

☆ダライアス
①早く入ってきた
②遅いけど入ってきた
③入ってこなかった

☆アフターバーナー
①早く入ってきた
②遅いけど入ってきた
③入ってこなかった

☆ストリートファイター
①早く入ってきた
②遅いけど入ってきた
③入ってこなかった

☆ラビオ・レプス
①早く入ってきた
②遅いけど入ってきた
③入ってこなかった

Ⓗ：人気ゲームの入荷について、あなたの満足度は？

①100％　②80％　③60％　④50％　⑤問題にならない

レインボーアイランド



ワールド10のコマンドを入力したところ。



ロッドを取らないで扉を出ると…。

す。

これもすでに気付いている人は多いと思いますが、そのワールドの扉に入り、虹づたいで上に登っていくと、次のワールドの扉の中が見れます。

もちろん大ダイヤ、アイテムは置いてありませんが、とりあえずコマンドは見れます。

ちなみに、MTJ氏に聞くところによると、これはバグだそうです。だからワールド10のシークレットルームから上に行くとリセットがかかってしまうとか、ワールド9のシークレットルームからワールド10のシークレットルームに行き、さらに上に行くと降りてこられなくなり、タイムオーバーで死ぬのを待つだけになってしまう、などの不条理が発生します。

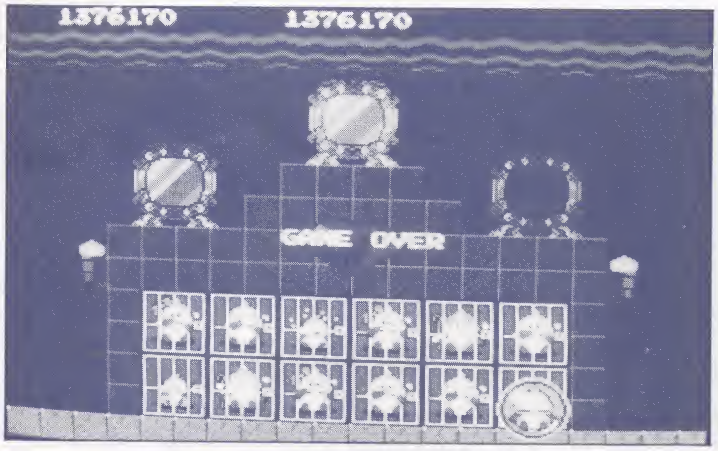
ちなみに、ワールド9のシークレットルームで死ぬと、ウェーブを持ってエレクトリックファンと闘う事になりますが、これもそういった事態が想定されていなかった為、エレクトリックファンにウェーブはききません。

現在、レインボーアイランドはロムが2種類出荷されていて、後から出荷されたバージョンはワールド10のシークレットルームのリセットのバグが無く、全シークレットルームに入ると5千万のボーナスが入ります。

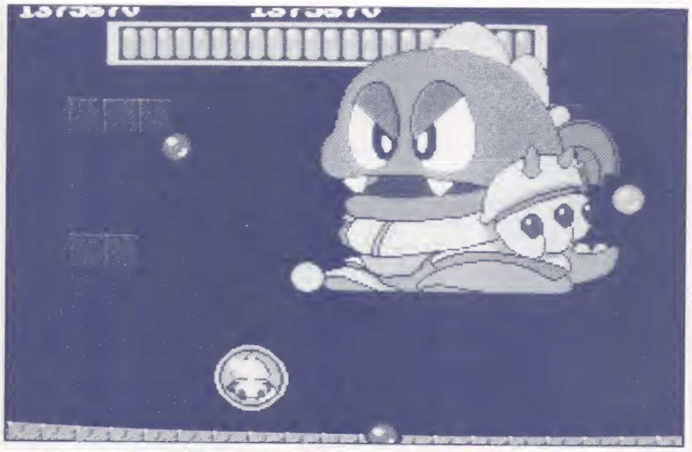
最後に、編集部への質問で特に多かったハート（全面クリアするとタイトル画面にハートが表示される）ですが、深い意味はないそうです。

単にクリアが何人出ているか、の目安だそうです。もちろん、ハートを7色集めても何も起きません。ヒマな人はやってみて下さい。

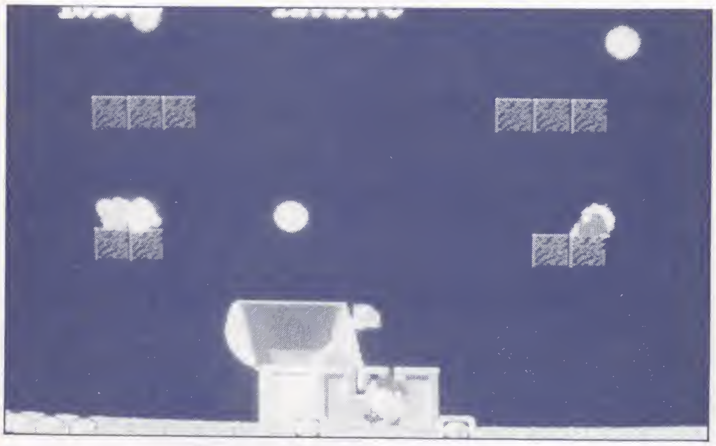
それと、このゲームは現在“エキストラバージョン”が



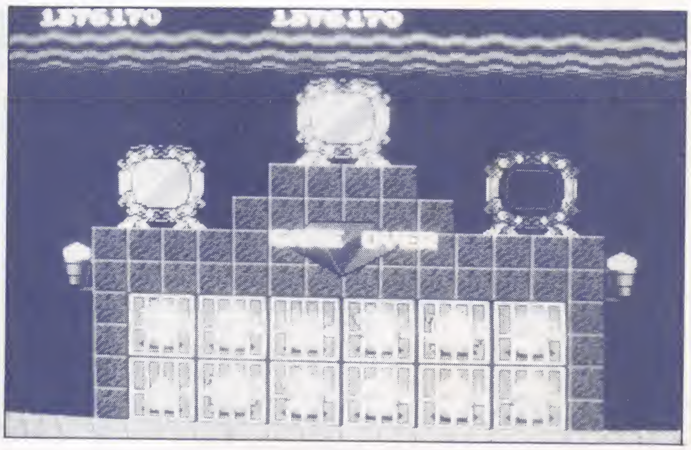
こ…これは…。



最後の１匹が敵の泡にくるまれると…。

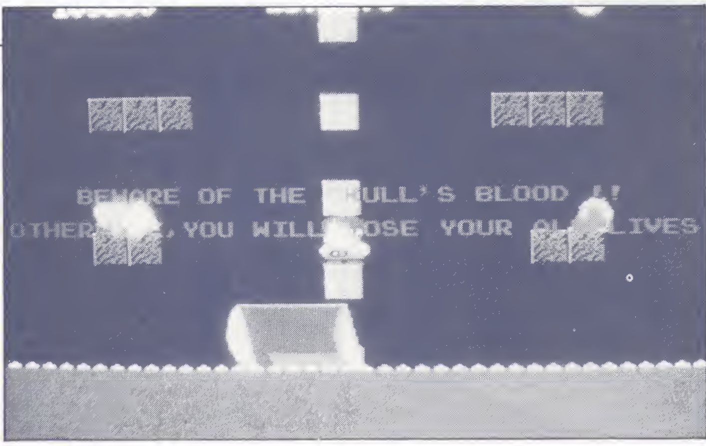


最後のロッドを取ると階段があらわれます。

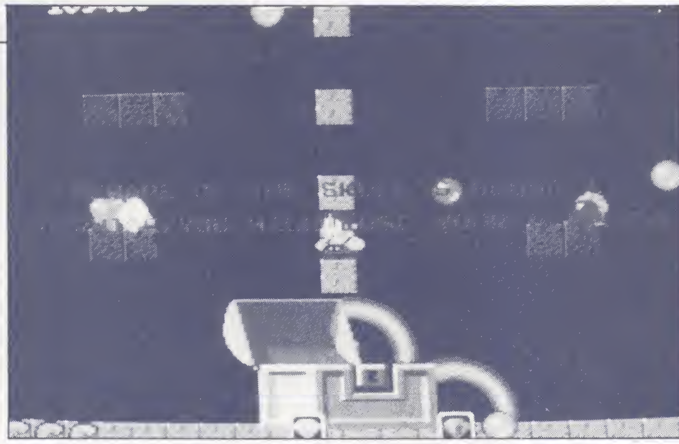


アーイー。自分も囚われてしまいました。

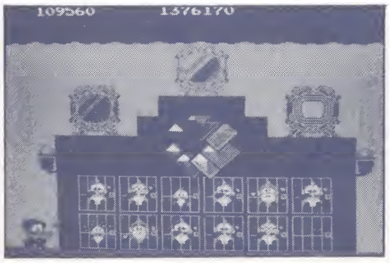
レインボーアイランド



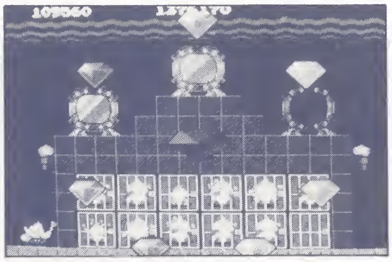
どんなに残機があってもスカルの血でおぼれたらゲームオーバーです。



早く階段を登らないと…。



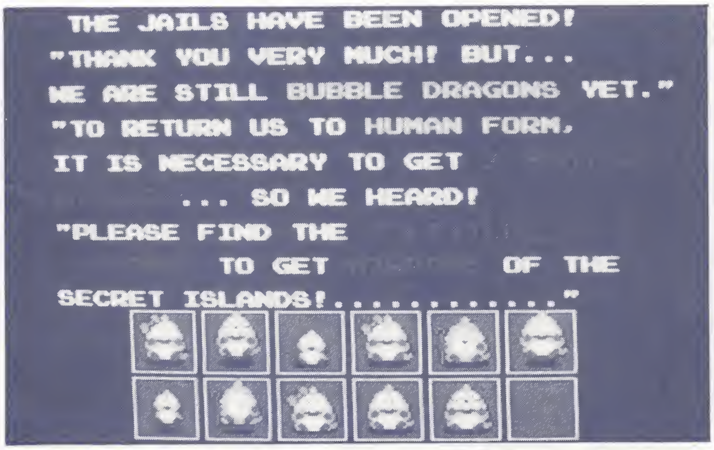
長い長い闘いであった。



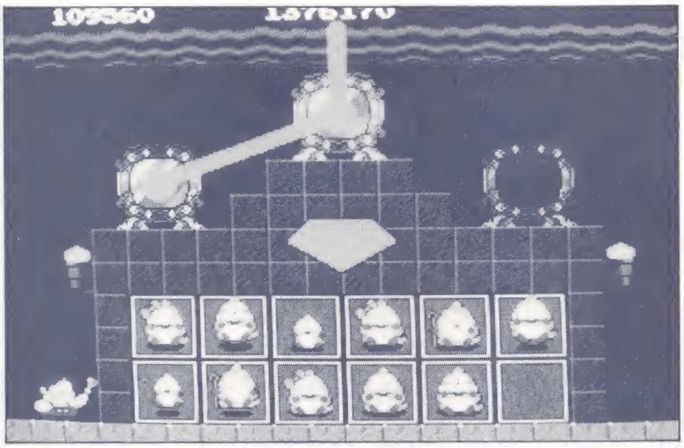
遂に全面クリア。

計画されているそうです。もちろん、その内容はまだ極秘ですが、「あ！ と驚く内容」だそうです。すでに極めている人も、これは再挑戦するしかない！

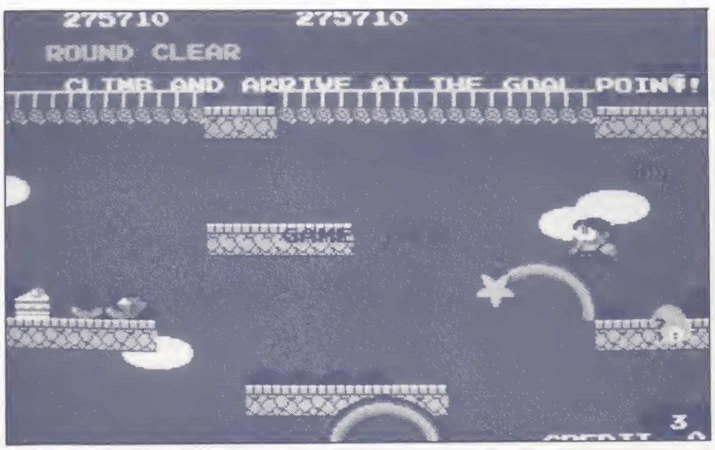
ちなみに1月末位にロム交換でエクストラにチェンジが可能ということです。お店の人に入れてくれるように、お願いしてみよう。

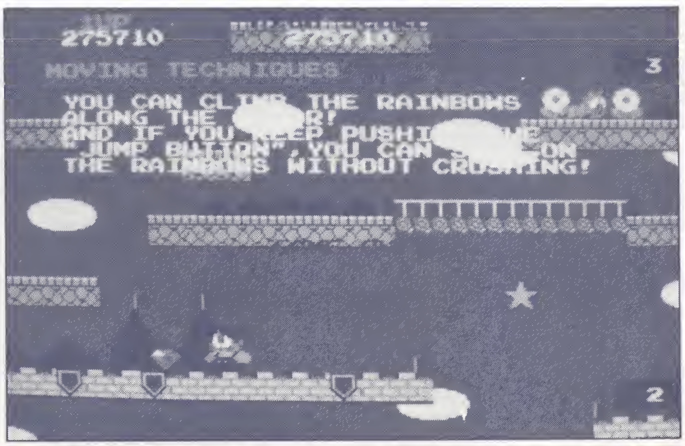


でも鏡を取らないでクリアする人なんていない気もするけど…。



あのー、鏡が足りないんですけど…。





これは珍しい、海外バージョン。バテレンの言葉で書かれています。

レインボーアイランド

© タイトー

独占大公開 ㊙アイテム表

アイテム出現優先度一覧

1、レインボーネックレス
2、レインボースペシャル
3、レインボーペンタグラム
4、ホーリーコメット
5、クロスオブレインボー
6、クロスオブサンダー
7、ドラッグオブレインボー
8、マジカルマント
9、ホーリーカップ
10、ピーコックフェザー
11、カッパーロッド
12、シルバーロッド
13、ゴールドロッド
14、バルーン
15、ブックオブウイング
16、クロック
17、ブルーティアラ
18、グリーンティアラ
19、レッドティアラ
20、鈴
21、スターロッド
22、ランプ（レッド）
23、ランプ（イエロー）
24、ランプ（ブルー）
25、アメジストリング
26、クリスタルリング
27、ルビーリング
28、ワンド
29、〃
30、〃
31、〃
32、〃
33、〃
34、〃
35、ホーリーウォーター
36、〃
37、〃
38、〃
39、〃
40、〃
41、〃

アイテムの出る順番はこうだ!!

(1) 敵を3匹殺す毎に、次のアイテムが出現します。

A. くつ
↓
B. つぼ（赤）
↓
C. つぼ（黄）
↓
D. つぼ（赤）
↓
E. 星（黄）
↓
F. 水晶玉
↓
G. 星（赤）
↓
H. シークレットアイテム
（Aに戻る）

※シークレットアイテムは、ループ2周目以降及び出現条件が、何もととのってない時出ません。（スキップしてくつが出てしまう）

・1度死ぬと、「殺した数」は0にクリアされ、「くつ」からやり直しになります。

・死なないで次のラウンドに移ると、「殺した数」はそのまま、ひきつがれます。

・ラウンドが始まる時に、条件を見て、このラウンドでは、どの「シークレットアイテム」を出そうかと先に決めます。条件がととのい、Hまでくると、その「シークレットアイテム」が出現しますが、出すべき条件が何一つなかったら、そのラウンドではHの出現をパスします。

・ラウンド内で死ぬと、カウントをクリアするとともに、シークレットアイテムの出現チェックをその場でやり直します。

・1ラウンド内では死なない限り、1回しかシークレットアイテムは出ません。（ループ2周目はでない。）

表－1

名称	得点	出現法	効力
ダイヤ（レッド）	700	殺した敵に順に、A、B、C、…と名前をつけた時、AまたはBを虹くずしまたはアイテムで殺すとダイヤ(小)になる。 やられた敵がどこのX座標に落ちたかで、何色のダイヤになるかが決定する。 （次ページのスケール参照。）	一つ一つには特に効力はない。 7つ集めて初めて効力が出る。（以下参照） ①1UP。ただし、1ワールドに1回のみ。（得点によるエクステンドは別） ②各ワールドラストのボスをたおしたあとの宝箱から特殊アイテムが出る。 ★ ・赤から順に7つ集めるとさらに… ③各ワールドのボスシーンに銀のとびらが出る。（隠し面へ通じ、トップシークレットアイテム、特殊アイテムが得られる。）
ダイヤ（オレンジ）	700		
ダイヤ（イエロー）	700		
ダイヤ（グリーン）	700		
ダイヤ（ブルー）	700		
ダイヤ（インディゴ）	700		
ダイヤ（パープル）	700		
ブルーティアラ	1000	一定匹虹くずしで殺す。（120匹）	旧スターティアラと同効力。（16 sec）
グリーンティアラ	2000	フェアリーで2匹殺す。	虹の山を崩す毎に16方向に赤い星が散る。（不定）

ーン	ブルー	インディゴ	パープル

かるゾ。左から順にそろえればシークレットルームだ!! (18インチ用。多少ズレます。)

資料提供：タイトー中央研究所

表―3

名称	得点	出現法	効力
巻き物	0	7 WORLDクリア時、大ダイヤを7つそろえてないと、ラストデモ中で出る。	村人からの手紙である。新たな目的がこれによりプレーヤーに生ずる。
マジックワンド(レッド)	500	レッドの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのチェリーに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(オレンジ)	500	オレンジの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのトマトに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(イエロー)	500	イエローの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのリンゴに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(グリーン)	500	グリーンの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つの板チョコに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(ブルー)	500	ブルーの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのエクレアに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(インディゴ)	500	インディゴの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのマスカットチョコケーキに。(10回分でSTOP)
マジックワンド(パープル)	500	パープルの小ダイヤを7個取る。	崩した虹が4つのパインに。(10回分でSTOP)
くつ	100	敵を殺して一定回目に出現。(エネミーアイテム)	早く歩ける。
クリスタルリング(水色)	1000	3つのつぼ(赤)を取る。	HURRYか死ぬかラウンドクリアまで 1 bit 歩くと10点
アメジストリング(紫)	1000	3つのつぼ(黄)を取る。	〃 1ジャンプ毎に1000点
ルビーリング(赤)	1000	3つのくつを取る。	〃 虹を出す毎に1000点
ランプ(イエロー)	2000	イエロースターを10個取る。	〃 隠しのフードが＄袋に。
ランプ(ブルー)	2000	ホーリーカップを5回取る。	〃 隠しのフードが各種クラウンに。(乱数決定)
ランプ(レッド)	2000	ランダム	10万の＄が天から5つふる。
クロスオブレインボー	3000	ランプを3つ取る。(どれでも可)	4連射。クリア迄。
クロスオブサンダー	3000	リングを2つ取る。(どれでも可)	大きな雷が落ち、その画面の敵が全滅。

表―2

名称	得点	出現法	効力
レッドティアラ	3000	一定匹、虹の先の星を当てて殺す。(30匹)	自分中心にジャンプボタンを押す毎に16方向へ星が散る。(16回分)
カッパーロッド	2000	カッパークラウン(I)を6取る。	面クリ後妖精がHINT(A)を教えてくれる。
シルバーロッド	2000	シルバークラウン(I)を8取る。	面クリ後妖精がHINT(B)を教えてくれる。
ゴールドロッド	2000	ゴールドクラウン(I)を10取る。	面クリ後妖精がHINT(C)を教えてくれる。
バルーン(レッド)	1000	金、銀、銅のうち、どれでもいいから、2つロッドを取る。	風船で空を飛べる。(ゴール迄。)
ドラッグオブレインボー	3000	トータルラウンド数が25で割り切れる時。	虹の玉が4つ体のまわりを浮遊、敵をやっつける。(ラウンドクリアか死ぬ迄)
水晶玉	5000	敵を殺して一定回目に出るエネミーアイテム。	殺した時に敵の正体がわかる。
鈴	2000	トータルラウンド数が20で割り切れる時。	アイテムの隠れてるブロックの上を歩くと鈴の音がする。
クロック	3000	ティアラ類を3個取る。	敵の動きを8 sec STOPする。
マジカルマント	1000	10回死ぬ。	ラウンド中プレーヤーが透明になり、体当りで敵を殺す。
スターロッド	4000	マジカルマントを2個取る。	死ぬか面クリまでレインボーサーチで隠しフードが赤い星に。
イエロースター	100	敵を殺して一定回目に出現。(エネミーアイテム)	上8方向に星を散らす。
レッドスター	200	〃 (〃)	全16方向に星を散らす。
レインボーネックレス	5000	トータルラウンド77の時。	小ダイヤが赤から順にコンプリートしたことになる。
魔法のつぼ(赤)	100	敵を殺して一定回目に出現。(エネミーアイテム)	虹の山が増す。(3つまで) …飛距離UP
魔法のつぼ(黄)	100	〃 (〃)	虹のスピードが増す。(1レベルのみ) …速射OK
ブックオブウイング	4000	くつを8個取る。	プレーヤーに羽がはえる。(そのラウンドのみ。クリアか死ぬ迄)

レッド	オレンジ	イエロー	グリ

※このスケールをゲーム画面にあててみよう。小ダイヤの落下地点と色の関係が一発でわ

表−5

名　称	得点	出現法	効　力
ビッグダイヤ(ブルー)	100000	ワールド5で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	七つの大ダイヤをそろえると第8、9、10の島が出現する。
ビッグダイヤ(インディゴ)	100000	ワールド6で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
ビッグダイヤ(パープル)	100000	ワールド7で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
ビッグミラー(銅)	100000	ワールド8で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	3つの大鏡をそろえると、ラストで村人達を人間の姿にもどせ、ハッピーエンド。
ビッグミラー(銀)	100000	ワールド9で七色の小ダイアを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
ビッグミラー(金)	100000	ワールド10で七色の小ダイアを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
黄金のくつ(大)	100000	ワールド1の隠しとびらに入る。(とびらは小ダイヤを赤から順に7つとると出る。)	GAME OVERまでくつの効力が続く。
赤いつぼ(大)	100000	ワールド2の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで赤いつぼの効力が続く。
黄色いつぼ(大)	100000	ワールド3の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで黄色いつぼの効力が続く。
ブックオブウィング(大)	100000	ワールド4の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまでブックオブウィング(小)の効力が続く。(羽がはえる)
金の扉(大)	100000	ワールド5の隠しとびらに入る。(〃)	WORLD 7(8)へワープする。(とばし面はコンプリートしたことになる。)
くじゃくの羽(大)	100000	ワールド6の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで妖精がつく。
ブックオブコンティニュー(大)	100000	ワールド7の隠しとびらに入る。(〃)	8〜10 WORLDでもCONTINUEがきく。
大金貨	100000	ワールド8の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで隠しフードや宝箱の小フードが$に。
ウェーブ	100000	ワールド9の隠しとびらに入る。(〃)	GAME OVERまで左右に虹の光線が(ボタン(虹)を押せば)出る。
銀の扉	100000	7つの小ダイヤを赤から順にとるとボスの面ででる。	隠し部屋へワープする。
ダイヤモンドロッド	100000	10WORLDをクリアする。	とらわれの村人のいるロウヤへの道をさししめし、ロウの鍵をとく。

表−4

名　称	得点	出現法	効　力
レインボーペンタグラム	0	コンプリート30回出す毎に。	1UP
ホーリーコメット	10000	クロスオブサンダーを2回出す。	グリーンティアラ ドラッグオブレインボー クロック レインボーネックレス レインボーペンタグラム クロスオブレインボー クロスオブサンダー ランプ(レッド)の中からどれか。
ピーコックフェザー	400	ハリーに6回なる。	妖精がプレーヤーのまわりを一定秒飛び、触れた敵を小ダイヤに。(死ぬかクリア迄)
ホーリーカップ	500	つぼを15コとる。	敵を一掃
ホーリーウォーター(レッド)	300	マジックワンド(レッド)を2個とる。	宝箱から大小の赤かぶが出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(オレンジ)	300	マジックワンド(オレンジ)を2個とる。	宝箱から大小のももが出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(イエロー)	300	マジックワンド(イエロー)を2個とる。	宝箱から大小のバナナが出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(グリーン)	300	マジックワンド(グリーン)を2個とる。	宝箱から大小のマスカットが出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(ブルー)	300	マジックワンド(ブルー)を2個とる。	宝箱から大小のマスカットショートが出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(インディゴ)	300	マジックワンド(インディゴ)を2個とる。	宝箱から大小のドル袋が出る。(小ダイヤそろった時は別)
ホーリーウォーター(パープル)	300	マジックワンド(パープル)を2個とる。	宝箱から大小のぶどうが出る。(小ダイヤそろった時は別)
レインボースペシャル	100000	電源投入より33ゲーム目。	くつ、つぼ、はね、妖精がGAME OVERまで死んでもつく。
ビッグダイヤ(レッド)	100000	ワールド1で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	七つの大ダイヤをそろえると第8、9、10の島が出現する。
ビッグダイヤ(オレンジ)	100000	ワールド2で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
ビッグダイヤ(イエロー)	100000	ワールド3で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃
ビッグダイヤ(グリーン)	100000	ワールド4で七色の小ダイヤを集めて、そのワールドをクリアすると。	〃



ムズいっていう評判だけど、君はもう挑戦したかな。すでにゲーメストにはクリアのスコアが届いてきた。君もやるっきゃない！

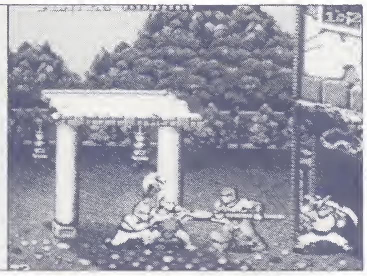
石井ぜんじ

1面 SCENE 1

初めのシーンはザコの剣士と槍男との戦いだ。ここでのポイントは、とにかく死なないでここを突破するということ。シーン2の館の中にライフが満タンになる赤びょうたんがあるので、ここまでいきつきさえすればいい。

ザコに多少くらってもかまわないが、槍男には注意しよう。槍をくらうとゲージの減りが大きいので、槍男は早めに倒そう。

青びょうたんや逆さびょうたんは、ザコを倒した数によって出現するので、これは覚えていこう。



槍男は強いぞ。先に倒そう。

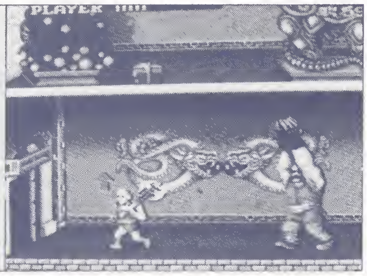
1面 SCENE 2

館の中へ入ると大男のトーガンが出現する。こいつは自分からは近づかないで鎖鎌をふりまくっていれば大丈夫。

上の階に登るときは、できるだけジャンプを使って登ろう。左上に、ライフが満タンになる赤びょうたんがあるから、これは逃さず取ろう。

これを取った後は絶対にくらわないようにいこう。トーガンを倒した後に、逆さびょうたんが出ることがあるので注意。

出口近くのトーガンは、上に登らないでジャンプして下から一発ずつ当てていこう。武器は鎖鎌のままが良い。



トーガンは止まったままボタンを連打だ。

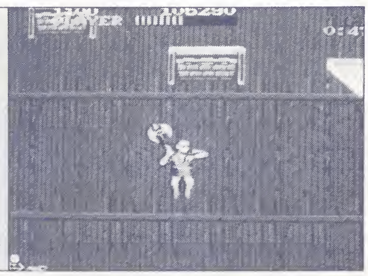
SCENE 3

こしていこう。このシーンはパターン化することが必要だ。自分なりのパターンを作ろう。私は、初めに4つの俵をジャンプでよけてから進んでいくパターンにしている。

1面 SCENE 7

ここは一見橋のように見えるが、渡っていくと崩れ出してくる。ここはジャンプしながら渡っていくしかない。

確実に行くには、パターン化するのがいいだろう。自分なりのパターンを作ろう。



こらこら、時計を見ている場合じゃないって。

1面 SCENE 8

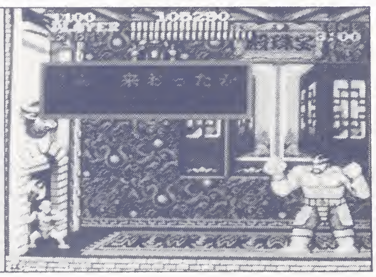
クリアボス 巨漢不動

こいつの攻撃パターンは下段・上段へのパンチとボディプレス、後げりだ。大きくて飛びこすのも難しい。でもSCENE6で赤びょうたんを取ってライフがほぼ満タンのはずだから、なんとかなる。

まず、不動のパンチに当たらないように2〜3発遠間から当てよう。そうしたら不動が近づいてくるので、後ろに下がって相打ち覚悟で攻撃ボタンを連打しよう。

怖いのはボディプレスだが、追いつめられた所で仕掛けられるとやられてしまう。ボディプレスされる前に不動をとびこして右側に逃げよう。

不動はボディプレスに失敗すると、少し寝ているので、そのスキに攻撃しよう。しかし、あまり深追いすると必ず後ゲリが来るので、その前には逃げるべし。



1面ボス不動。槍で勝負だ。

第1修行

この修行は滝から丸太が落ちてくるシーン、浮き沈みするイカダを渡っていくシーンの2つに分けられる。

初めの滝から丸太が落ちてくる所は、正直言って初心者には難しいだろう。しかし、実は丸太はパターンで落ちてくるので、慣れてくるとパターン作りができる。早め早めに行くパターン作りを心掛けよう。

イカダのシーンでは、最後

2面 SCENE 3

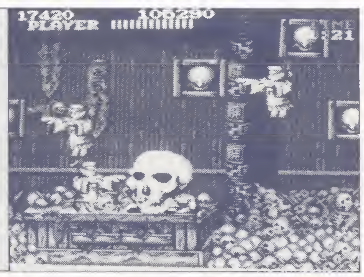
ここはシャレコウベの部屋。度肝を抜かれるほど怖しいグラフィックの面だ。

難度もコツがわからないとかなり高くなってしまう。なにせ、シャレコウベに吸いこまれると一発死にだからだ。

初めのシャレコウベは段の上にあるから、シャレコウベの直前まで歩いていって、ロングジャンプで飛びこせばいい。段の下に着地するので、後から吸いこまれることはないからだ。

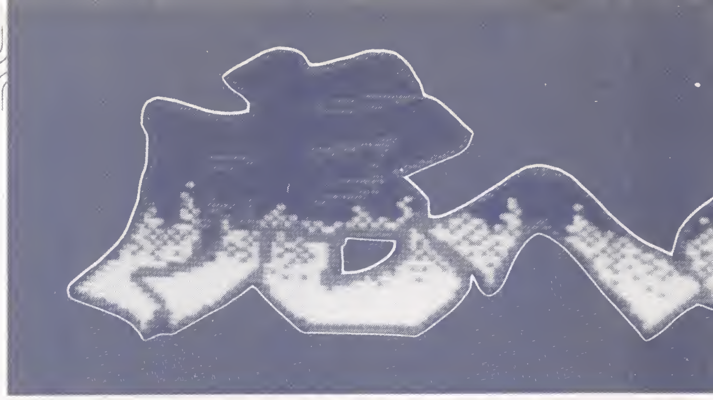
後のシャレコウベも同じように飛びこそう。しかし、こちらは同じ段なので、後に自分がひっぱられる。ここはジャンプボタンと攻撃ボタンを同時にたたきまくって、ジャンプしながら逃げよう。こうすると、あまり後にひっぱられない。しかも、ついでに自然に上にある全滅の巻き物も取ることになるので、キョンシーのような敵にも強いぞ。

最後の箱は青びょうたんなので、これは確実に取ろう。



げげっ!! どくろに食われてしまった。

根性でクリアだ!



1面 SCENE 5

ここは剣士と柱にへばりついている槍男がいる通路だ。POWを持っていなかったり槍でくると、かなり難しい。できる限りPOW+鎖鎌でいこう。このシーンでは1発もくらってはいけない。

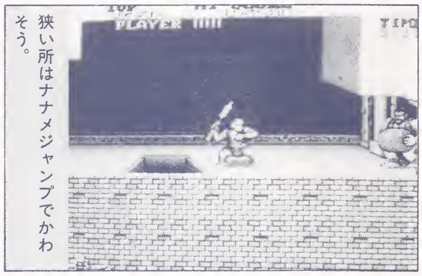
特に、槍男の槍は絶対くらわないように。急がず、慎重にゆっくり進んでいこう。

ここではザコを倒していると青びょうたんが出るから、それで体力を満タン近くにしておこう。青びょうたんはザコを倒した数で出てくるのだ。このライフ回復は重要なポイントだ。

ここは俵男が俵を転がしてくる面だ。初心者がハマル面。できれば1回のダメージにおさえていこう。2個めの箱に青びょうたんがあるので、初めのうちは俵をくらっても大丈夫。

上に登って狭い所に来たら垂直ジャンプでは俵はとびこせないぞ。ナナメにジャンプしてとびこそう。

落とし穴のところは、俵が1個転がってきた直後にとび



狭い所はナナメジャンプでかわそう。

1面 SCENE 4

中間ボス 野獣ガイラ

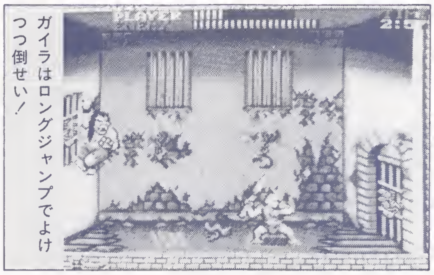
このボスには鎖鎌+POWの状態で戦うのが一番いい。ガイラが天井にいる時にジャンプで攻撃しやすいからだ。

ガイラが部屋をぐるぐる回っている最中は、1発当てると同時にガイラを飛びこし、すかさず反転して空中で2発めを当てよう。そして天井にいる時は垂直ジャンプで1発当てればいい。

ガイラが飛んできたら慎重にかわそう。無理に突っこん

でいくのは絶対にさけよう。

ここで体力が半分以上残っていたら合格点。1面ノーミスクリアも充分できるぞ。



ガイラはロングジャンプでよけつつ倒せい!

1面 SCENE 6

この部屋は天女の羽衣をまとって上に昇っていく面だ。

龍の化身が上から降ってくるが、こいつは画面上に3匹までしか出てこれない。しかし、倒せばどんどん出てくるぞ。

この面では鎖鎌が一番いいが、1面ボスの不動には槍のほうがいい。不動が苦手なら槍に変え、自信があるなら鎖鎌でいこう。

アイテムは初めの右側の方にPOWがある。左側には下から順に全滅の巻き物、一時停止、赤びょうたんが出る。最後の一番上に出る赤びょうたんは絶対に忘れずに取ろう。

竜の吐く火さえくらわなければ、なんとかなる所だ。

第一修行だ。パターン化して進もう。



のイカダと丸太の混合攻撃!?が難しい。イカダの前にいて、ショートジャンプか、イカダの後にいて、イカダが沈む寸前にロングジャンプのどちらかでいこう。

ここでライフゲージが満タンに回復すれば理想的。

2面 SCENE 1

ここも1面と同様、ザコの剣士との戦いから始まる。ここは槍男も出てきて、なかなかやっかい。でも、ここでは1ダメージもくらってはいけない。ゆっくりと確実に進もう。ザコの剣士にはくれぐれも焦りは禁物だ。

槍男は高い所にいるから、上への攻撃に強い鎖鎌で確実に倒しておくのがいい。槍だったら無視して進むのも手だ。

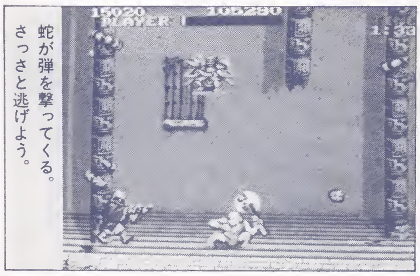


2面のスタート場面。邪鬼の墓がある。

2面 SCENE 2

ここは蛇と体力を吸いとる妖怪が出てくる。長居をすると難しい面なので、急いで走り抜けよう。

空中に全滅の箱があるが、結局取らないほうが体力的に得だろう。箱には目もくれないでいこう。



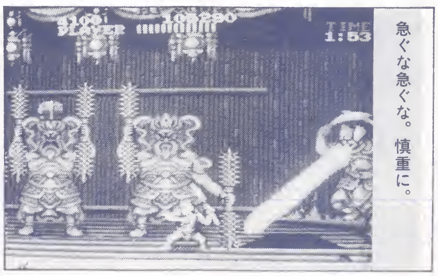
蛇が弾を撃ってくる。さっさと逃げよう。

2面 SCENE 4

ここの銅像は、金棒でゆくてを邪魔をしてくる。でも、今までのシーンから比べれば簡単なシーンだ。ノーダメージでいこう。

金棒に当たらないためには危険だと思ったら、いったん間の広い後へと退がる慎重さが必要だ。常に金棒の間の広い方へと進めば安全に行ける。

ここに武器箱があるが、ここで槍に変えるか鎖鎌でいくかは好みの問題。ボスは槍のほうがいいが、後のシーンのことを考えるとやはり鎖鎌かも。



急ぐな急ぐな。慎重に。

もしここで鎖鎌でなかったら、初めの武器箱で鎖鎌に変えておこう。2面は鎖鎌でないとハマるシーンが多いぞ。

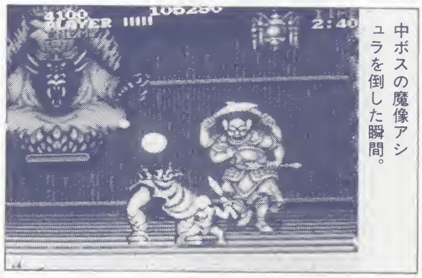
柱に巻きついている蛇のうち、低い所にいるヤツは、そのうち下に降りて床をはってくるので倒しておこう。でも深追いは禁物。

2面 SCENE 5

はっきり言って、こいつは強い!! 全面中最も強い中間ボスだ。相討ちを覚悟で連打するしかない。
　相手が攻撃してくる前に、ぎりぎり遠くから攻撃しておこう。この時は、余計な体当たり攻撃はくらわないように注意だ。
　手前の仏像が火を吐いてきたら、もう後は連打で一気に勝負。倒される前に倒してしまえ!!

中間ボス 魔像アシュラ

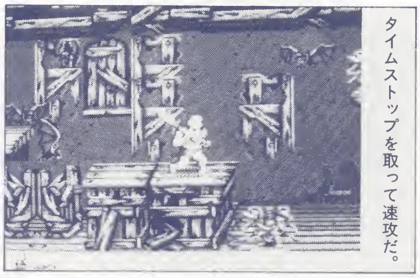
ここでは体力を半分使ってしまうが、下手によけようとしたり左側に行こうとすると、もっと体力が減ってしまうぞ。



中ボスの魔像アシュラを倒した瞬間。

2面 SCENE 6

この部屋は吸血コウモリがいっぱいいる部屋だ。コウモリにつかまると、レバーをガチャガチャ振って、すぐ振りほどかないとライフが吸われる。
　ここは鎖鎌の武器が有効。この武器さえ振り回していれば大丈夫だろう。運が良ければ青びょうたんも出る。(逆に、コウモリを倒した瞬間に逆さびょうたんを取ってしまうことに注意)
　このシーンの箱には使えるアイテムが多い。初めが止めるアイテムで次が全滅、中段にPOW、最後に無敵の水晶玉とうまく利用して進もう。

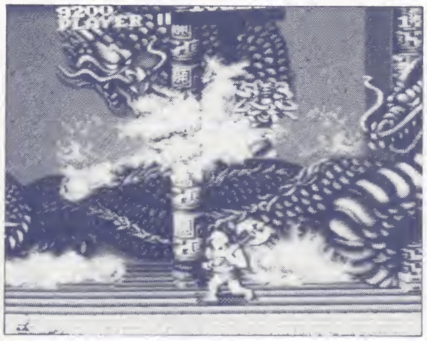


タイムストップを取って速攻だ。

2面 SCENE 7

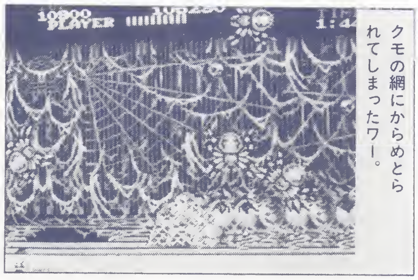
ここは龍の口から青い火の玉が吐き出され、それがキョンシーへと変化する。この部屋が1面の最大のヤマ場となる難所だ。
　ここに来るまで魔像アシュラで体力が半分近くになっているはずだが、次のシーンには赤びょうたんがあるので、このシーンさえ抜けられればいい。2面ノーミスクリアもこの部屋しだいなのだ。
　コツは、とにかく歩いて進みつつ、近くに来た火の玉は全て鎖鎌でひとつ残らずたたき壊していくことだ。鎖鎌以外の武器だと辛い。階段を登りきるまで気を抜くな!!

青い火の玉を鎖鎌でたたき落とせ。



2面 SCENE 8

ここはくもの面。背景はくもの巣だらけですごいグラフィックの面だ。
　ここは左端に体力満タンの赤びょうたんの箱がある。取ってひとまず安心。
　しかし、この面は難しい。体力が満タンになっても、次の部屋へたどりつくのがせいいっぱいなのだ。
　とにかく、くもの巣をよけながら倒して進んでいこう。ジャンプして空中で向きを変え、後にはじかれつつ右側へ進むという捨て身の方法もある。
　ここでは鎖鎌のまま進むのが絶対必要。他の武器だと超難しい部屋だ。



クモの網にからめとられてしまったワー。

第2修行

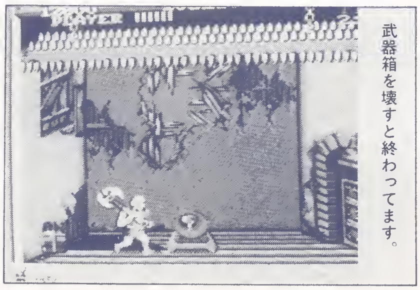
これは館の中の修行僧を全て倒すというものだ。なめてかかると左右からのはさみうちにあうぞ。
　この修行だけは、パターンというものがないので注意。武器も3種類それぞれ感覚が違う。蛇棍だと少し難しいかも。それでも第1修行よりは簡単なはずだ。

第2修行で虎気功が撃てるようになるぞ。



2面 SCENE 9

ここは吊り天井の部屋。この部屋に入ったら、すかさず中央の玉をたたいてカギを取り、すぐ部屋を出よう。左の武器箱はワナだ。これを壊しているヒマはない。まあ、ここは次のボスの面と同じく体力は関係ないから、残りライフが1ゲージでもかまわない。

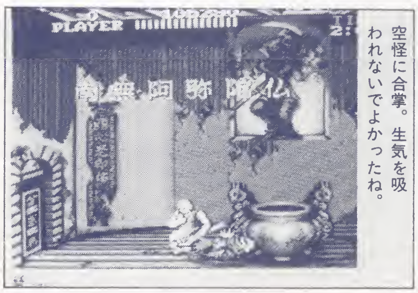


武器箱を壊すと終わってます。

2面 SCENE 10

このボスは、一撃で生気を吸いとられてしまう恐しい敵だ。しかし、1COINでプレイする人にとっては、残りライフゲージが1でも勝てるわけだから文句は言えないかも…。
　自分は常に画面のまん中に位置させておいて、幽雲坊が出現した瞬間に狙っていくのがいいだろう。まん中近くに出現した時は、逆にとにかく画面の端までいったん逃げてしまおう。攻撃はそれからだ。気合を入れ、常に冷静に。深追いは禁物。焦らずにいこう。

エンドボス 幻魔幽霊坊



空怪に合掌。生気を吸われないでよかったね。

決定!! 第1回ゲーメスト大賞

ダライアス

◆第一回・'87年ゲーメスト大賞◆
読者が選ぶ年間ベストヒットゲーム

ゲーメスト読者の皆さんの投票によって選ばれた、'87年度最高のベストゲームは「ダライアス」。さらに、グラフィック、VGM等各部門別のベストは下記の通りです。

部門賞

●ベスト・グラフィック賞
アフターバーナー(セガ)

●ベスト・VGM賞
ダライアス(タイトー)

●ベスト・音声合成賞
源平討魔伝(ナムコ)

●ベスト・エンディング賞
ダライアス(タイトー)

●ベスト・キャラクター賞
アテナ(エス・エヌ・ケイ)

特別賞

アウトラン(セガ)
R-TYPE(アイレム)

◆選出基準と審査方法

①選出対象機種は'86年のAMショーより'87年のAMショー前に発表あるいは発売された作品。(ゲーメストNo.14に投票対象作品を明示)

②'87年10月31日消印の、読者投票用紙(ゲーメストにそう入の指定ハガキ)のうちから無作為で1000通を選び、選考項目別に分類、数量表示しました。

③基本的・決定的に、投票された読者の意見を第一としましたが、オペレーター(アンケート解答者)及びゲーメスト編集部の意見を参考として付しました。

授賞式は1月に行ないます。

トゲーム決定!!

ゲームか
トゲームか



■出席者
TM　転　清　SPY大和　山河悠理

大型筐体が目立った1年

T・M…'87年のベストゲームについて、ベスト1を決めるということで集まってもらいました。GAMESTの編集部員という立場から、意見を出し合って決めていきましょう。

今回は読者からお寄せいただいた貴重なアンケートを中心にすえて決めていきたいと思います。もちろん、オペレーターのみなさんからの回答もありますから、それを充分に生かした形で話を進めていきます。

では、本題に入る前に、'86年のAMショーから1年間の全体の印象・特徴について、簡単にふれていただきましょうか…。

ぜんじ…全体的に言えば、大型筐体が目立ったという点とシューティングが多く、キャラクターゲームが少ないということですね。

F－S…確かにキャラクターゲームが少なかったです。ちょうど'86年のAMショーの頃からバブルボブルがヒットしたけれども。

GOD…そうですね。最近はレインボーアイランドとかパックマニアとかが出てきたけど、'86年のAMショーからの1年間の間、キャラクターゲームは少なかった。目につきませんでしたね。

転…やはり、ぜんじさんの言うように、大型筐体、体感ゲームが目立ちましたね。ある意味では、ゲーム業界を引っぱった部分があるんじゃないですか。

T・M…具体的に大型筐体の名前をあげてって下さい。

ぜんじ…まずダライアスでしょう。それからアウトラン、ウェック・ル・マン、ストリートファイター、アフターバーナー……。

C・C…スーパーハングオン、それからミッドナイトランディング…。

大和…サンダーセプターIIも入れていいんじゃないですか。

ぜんじ…そうですね。そうすると何機種になりますか。

転…8機種ですね。

ぜんじ…8機種が多いと思うか少ないと思うかは、立場によって違ってくると思うけど、1年、12ヵ月の間に8機種ですから、決して少ない数とは言えないと思う。問題は内容だけど。

山河…うーん、そこが問題だ。(笑)

C・C…期待はずれのものが目立ちました。

ぜんじ…8機種の中には、期待はずれと言われるのが出てくるのは避けられないかもね。ただ、全体的に公平な目で見れば、既に名作と評価していいダライアスがでて、一方で高インカム、長ロングのドライブゲームのアウトラン、さらにユニークなアイデアを活かした体汗ゲームのストリートファイターなど出ている訳だし、メーカーの意欲、努力というものは認めなければいけないと思う。

GOD…私もそう思いますね。続出したシューティングゲームの方はどうですか。

C・C…今年はたくさん出ているんだけど、例年よりは駄作が多かったという印象ですね。

ぜんじ…そうかな。R－TYPEとかドラスピとか、いいゲームも出たんだけど…。

山河…よく練られたいいゲームもあったんだけど、中にはただ単にシューティングが売れ線だから、とか、出しておかないとマズイからという程度の感じで出たシューティングゲームが目についたっていうことでしょう。

ぜんじ…痛い所をついた意見だなぁ。でも私は明るい面もあると思っている。というのは、テーブルゲームに関しては、大手メーカー以外でもグラフィックやセンスもよくなってきたし、ゲームの構成もしっかりしてきたと思っているから…。'88年度には、その実力が爆発するかも…爆発してほしいと期待しています。

読者の選んだ1位 ダライアス

T・M…では読者のアンケート結果を中心に、今年のベスト1ゲームを決めていきましょう。

総評

●どうであったか
●どうすればいいか　石井ぜんじ

大型化の傾向

'87年度全体を見回してみると、例年と較べて低調だったということはない。むしろ一時期の不調を乗り越えて、何が行き詰まり、どこに可能性があるかが明らかになってきていると言えよう。

'87年度のゲーム界は今までと較べ、大きく変わってきている。その傾向をあげていってみよう。

まず初めに誰もが思いつくのは、ゲームの大型化であろう。セガを中心としたハードの力を、全面に押し出してきたゲームが今年は目立った。

アウトラン、アフターバーナーのように1ゲーム200円でも充分まかり通ってしまう画面と筐体のゆれの迫力には、プレイヤーをひきつけて離さないものがあった。

それに対抗した形で出されたタイトーのダライアスは、セガの体感シリーズとは一線を画して、テーブルゲームの持ち密さを大型筐体に持ち込んだものと言えよう。テーブルゲームの良さに＋αという形で、3画面の迫力とボディソニックを付け加えたのである。

ダライアスとセガのシリーズとは、空想の世界とシミュレーションという全く対照的な内容であるということも注目しておかないといけない。

カプコンのストリートファイターは、大型筐体ながら今までにはないアイデアを取り入れ、大型筐体にもまだまだいろいろな可能性があることを示してくれた。

しかし、今まで紹介してきた4機種に、アウトランと互角に戦ったウェック・ル・マン24を除けば、大型筐体も壁に行き当たってしまったという感もないわけではない。メーカーにしてもオペレーターにしても、大型筐体は手軽に扱えるものではないだけに、2番せんじでは通用しなくなるのは明白だ。

バランス＋パワーがヒットの条件

テーブルゲームでは、'87年は大ヒットこそ少なかったものの、ゲームとしての質は確実に伸びてきていると思う。確かに、'87年は爆発するまでには至らなかったにしても。

では、なぜ大ヒットが少なかったのだろうか。それを説明するには2年前までさかのぼらなければならない。

2年前というと、グラディウス、魔界村がヒットした頃だ。この頃はハードの進歩に伴い、ゲームが飛躍的に映画に近づいてきた。ゲームとしての面白さに加え、構成のしっかりした映画的な体験のできるゲームが増えたのである。

それで、このドラマのあるゲームにプレイヤーはとりこになっていったわけだ。

しかし、最近はその手のゲームが増え、いろいろなメーカーが実力をつけてきた。それに従ってプレイヤーの目も慣れてきて、かなりマニアックになってきているのである。

それで、少々画面がきれい

編集部座談会

'87年度年間ベス

何がベスト

なぜベス

石井ぜんじ　FISCHER　GOD鈴木　C・C　■構成：石井ぜんじ



ぜんじ…それはダライアスでしょう。なんていったって読者が1位に選んだんだから。

C・C…実際に、'87年に出たゲームで、プレイヤーがあれだけ熱中したゲームはなかったですよ。それに一般の人には難し過ぎるゲームが多いなか、ダライアスはみんなクリアしているからね。やっぱり100円でそれなりに遊べるというのは重要だよ。

GOD…ゲーメストの月間ヒットゲームのコーナーでも1年も上位を占め続けてきたんだから…。プレイヤーもオペレーターも認める実力。これは大変なものですよ。

T・M…それでは'87年のベストゲームはダライアスということでいいですか。

山河…それぞれ個人的には思い入れのあるゲームがあると思うけど、客観的にはやっぱダライアスじゃないのかな。

大和…衝撃力もありましたからね。一番。

転…ドラマチックな展開があるし、空想の世界ならではですね。

T・M…それでは、'87年度のベストゲーム、ゲーメスト大賞はダライアスに決めましょう。

一同…異議ナーシ!!

特別賞はアウトランとR-TYPE

T・M…さて、ゲーメスト編集部では、ベストゲームはダライアスで異議ナーシ!!ということになったんですけど異議ありの立場の方々もおられるんじゃないかと…。

C・C…オペレーターのみなさんですよね。その立場からすればインカムが最大最重要のポイントですから、アウトランの評価がダライアスを含め他のゲームに比べ段違いに高い。

GOD…それは分かりますねえ。ゲーメスト読者の中にも、1年分のお小遣いを全部つぎ込んだという人が何人もいるんじゃないかな。

大和…何百人でしょうか、それとも何千人でしょうか。

転…それじゃ、セガさんからゲーメスト読者へ表彰状を出してもらわなくちゃ。(笑)

T・M…ちょっと話が逆になったようです。軌道修正しましょう。

C・C…つまりアウトランに何かあげようと…それでなければ、オペレーターのみなさんが納得しないということでしょ。

T・M…その通りです。

ぜんじ…じゃ、年間最高のインカム、最長のロングヒットゲーム、オペレーターの最大の讃辞、と3つの最のつくゲームはそうめったにでてくるものではない、ということで特別賞はいかがですか。

山河…いいじゃないですか。充分チャンピオンの条件をそなえたゲームですから。

GOD…それから、もうひとつ忘れちゃいませんか、というゲームがあるんじゃないですか。ぜんじさん。

ぜんじ…なんですか。

転…とぼけちゃって。(笑)

T・M…R-TYPEですよ。

ぜんじ…納得。読者の投票では、R-TYPEがテーブルゲームの1位になっていますしね。

転…客観的に見て、やっぱりR-タイプじゃないかなあ。初めて見てこれはすごい、やってまたすごいという感じがありましたからね。

GOD…私もR-タイプを推したいですね。ドラスピもやったけど、少し及ばないんじゃない。

ぜんじ…久々にでた、グラディウスに匹敵する、パワー溢れるシューティングゲームとして特別賞。

C・C…オペレーターの立場の方が見ても、高インカムを持続してあげていますし、文句なしじゃないですか。

各部門のトップ賞

T・M…各部門のトップ賞についてはどうですか。

ぜんじ…グラフィックがアフターバーナー、VGMがダライアス、音声合成が源平討魔伝、エンディングがダライアス、キャラクターがアテナということですね。さすが読者はよく見ているし、知っていますね。

GOD…各部門についてはそれぞれのページをじっくり見てもらうとして…。

T・M…ということで終り。

でも難しすぎるとか、アイデア不足とかが目につくようになってきたようだ。画面の美しさと構成の確かさ、それに加えてアイデア、適当な難易度と、全てがクリアできるようなゲームしか売れない時代がきたと言える。

そういうわけで、今後大ヒットを狙うためには、とびぬけた魅力があって、なおかつバランスのとれたゲームでないと難しくなるだろう。

その点でいうと、'87年のゲームで合格点をあげられるのはR-タイプとドラゴンスピリットのみ。2つともシューティングだというのは残念なことだった。

最終ユーザー=プレイヤーに目を向けよ

少し前になればバブルボブルという名作もあるが、'87年度はシューティングゲームが多かったことも大きな特徴だった。

第一は、メーカー側にシューティングなら確実にヒットするという考えがあって、このようになったのだろう。でもそれだけではなく、ここにも難易度の問題もからんでくるのではないだろうか。

シューティングゲームの場合は、プレイヤーが慣れているため、ルールもわかっているし、少しくらい難しくてもついていけるわけだ。しかし、キャラクターゲームはアイデアが売り物だし、ルールもゲームによってそれぞれ違う。それだけに難易度設定を失敗すると理解してもらえない。ここのところで失敗しているゲームが多かったようだ。

しかし、シューティングゲームだけではそのうち飽きられてしまうし、何よりゲームの可能性を閉ざしてしまう。一般の人をひきつけるには、単純な内容のゲームが良いと思われがちだが、実際は難易度やゲームの面白さを教えていくという過程で失敗しているのだ。複雑なルールのゲームでもうまくゲームの上で展開させていけば一般のプレイヤーでも充分理解できる。バブルボブルがいい例だろう。

だから、単純な内容のゲームがなんでも良いという考え方に陥らないで、これからもアイデアに優れたキャラクターゲームを望みたい。

最後に、'87年度はヒットゲームがゲームセンターにあまりはいらず、こんなの出していいの？　というゲームがちゃんとはいっているという現象があったと思うので、これについては言っておきたい。

ベストゲームの1位に選ばれたダライアスが、ナムコ直営店にほとんど入ってない事などはいい例だ。いったい何を考えているんだろうか。

このように、メーカー間の不透明な思惑によって潰された好ゲームも他にいくつかある。しかし、良い売れるゲームをゲームセンターに入れないで損するのは自分の会社なのだ(直営店の場合も)。しかも、つまらないゲームばかり置いておけば、そのうちプレイヤーが離れていってしまうだろう。

読者であるプレイヤーもよく考えてもらいたい。プレイヤー個人の意識が向上すれば、いつかオペレーター機能をあわせもつメーカー側も無視できなくなるはずだ。

'87 ベストゲーム

読者の選んだ

一番好きなゲーム

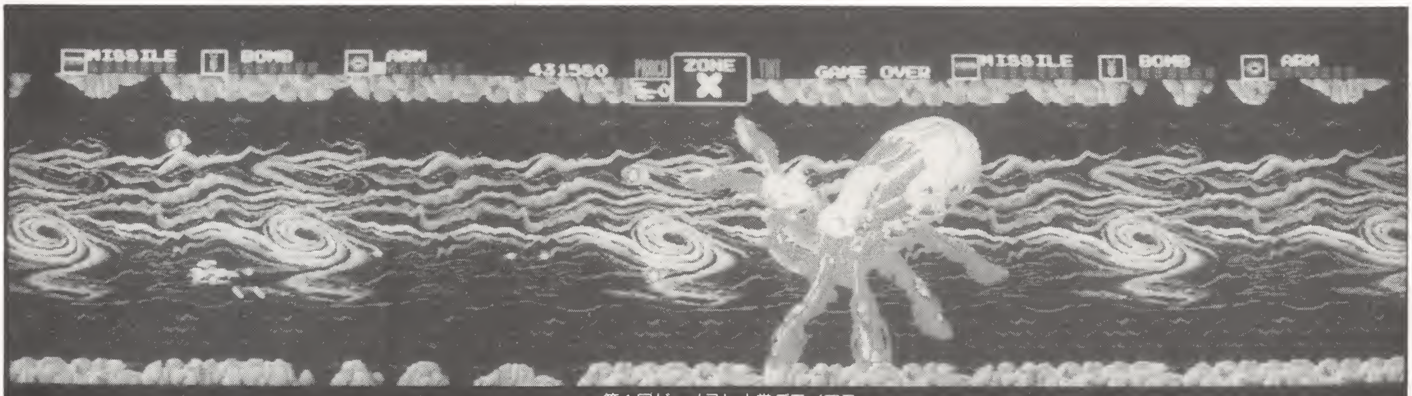
ゲーメスト大賞

ダライアス

読者の選ぶ人気ゲームの結果は表の通りとなりました。読者の参加によって、一部の人達の個人的な意見でなく、本当にプレイヤーの総意の生かされたベステンになったと思います。

読者のアンケートに対する回答も、普段のアンケートの時に比べて3〜4割も多く寄せられました。読者側にも、このゲームを1位にしたいというような思い入れが強くあるようです。

では、表を参照しながらベストテンの結果を分析していきましょう。



第1回ゲーメスト大賞ダライアス。

ダライアス堂々1位

総合での1位はダライアスになりました。このゲームに対するプレイヤーの支持は非常に高く、他を圧倒して堂々のゲーメスト大賞受賞です。当然の受賞と言えるでしょう。

人気の原因は、やはりなんといってもあの3画面一体の迫力でしょう。また画像の美しさと共に、ボディソニックを取り入れたサウンド面の効果も大きかったと思います。

また、そのハード面の特徴を、夢のあるSFシューティングという題材に生かしたというのが最高の支持を得た原因でしょう。このゲームには、ヒットゲームなら必ずある、すごいと感じさせる部分がたくさんありました。

インカムの点で、オペレーター関係の人達はいまひとつという感じを持っているかもしれません。しかし、ロングヒットしているという事実と、これだけのプレイヤーの支持は無視できないと思います。

このゲームがタイトーというメーカーのイメージUPに果した役割は、単なるインカムでは計り切れないものがあると思います。

2位はセガのアフターバーナーでした。このゲームほど短期間で多くのインカムを稼いだゲームはなかったでしょう。あの今までにない筐体のゆれ方やセガ独特の美しい3Dグラフィックは、かなりの迫力であったと言えるでしょう。

しかし、なぜそのゲームが1位にならなかったのでしょうか。なぜプレイヤーの支持を得られなかったのでしょうか。

それは、アフターバーナーⅡに先がけて発売されたアフターバーナーⅠのゲーム性が今ひとつだったのに大きな原因があるでしょう。

アフターバーナーⅠはあまりにも難しすぎたのではないでしょうか。ダライアスにしろアウトランにしろ、最後まで行ける人は数え切れないほどいます。それに比べて、アフターバーナーⅠを全面クリアした人は全国で片手で足りてしまうくらいの人しかいないのですよ!!

プレイ時間があまりにも短い上に、今ひとつテクニックを使ったという感じのしないゲーム性では、プレイヤーの支持が得られるわけがありません。

それでもこれだけの票を集めたのは、アフターバーナーⅡがちょうど全盛期の頃にアンケート調査をしたからだと思います。このゲームは果たして1年後にどれだけの評価を得られるか、興味のあるところです。


2位アフターバーナーⅡ。

テーブルゲームはRータイプがダントツ

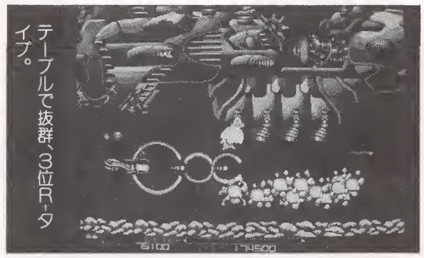
3位はRータイプでした。これは今年のテーブルゲームのトップです。このゲームも当然という感がします。

横スクロールシューティングで、すばらしいグラフィック、しかもゲームアイデアが優れていて、なおかつ十分練られているとあっては売れないほうがおかしいでしょう。

シューティングでは、もはやアイデアが尽きてきたなど

一番好きなゲーム

1位	ダライアス	176
2位	アフターバーナー	135
3位	Rータイプ	92
4位	アウトラン	88
5位	ドラゴンスピリット	78
6位	源平討魔伝	60
7位	ストリートファイター	43
8位	妖怪道中記	20
9位	1943	19
10位	忍者くん阿修羅ノ章	18


テーブルで抜群、3位R-タイプ。

という愚かな意見を吹きとばす素晴らしいアイデア、フォースがこのゲームには使われています。この、自機の分身を操作させるというアイデア面の優秀さが、このゲームを一度やったらまたやってみたいと思わせる最大の要因だと思います。

4位はアウトランでした。ここ1年のインカムで言えばNO1のゲームでしょう。ドライブゲームとしては、このゲームを超えるものは今だなく、当分でないでしょう。

4位になってしまったというのは、このゲームがほぼ1年前に発売されたという時期的な問題だけでしょう。それでもこれだけの票を集めるのですから、これは超ロングヒットゲームです。

このゲームはドライブゲームとしては余りにも偉大すぎるので、その後にドライブゲームを出すのは容易ではないと思います。比較される危険がありますから。

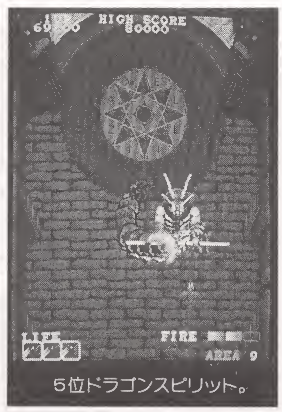


最高のインカムをあげたアウトラン4位。

思いをこめた、君たちの一票の結果がこれだ。君たちの評価と比べあわせ、大いに語り論じあってほしい。

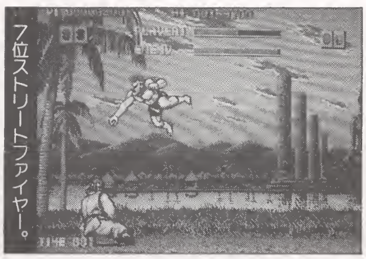
石井ぜんじ

ロングヒットの好ゲーム 5位ドラゴンスピリット

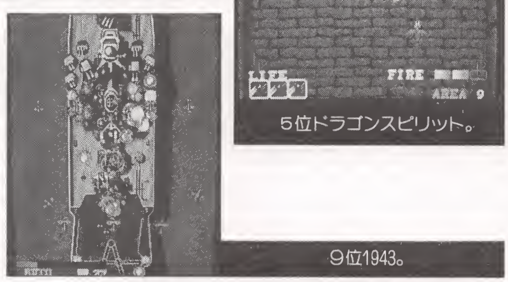


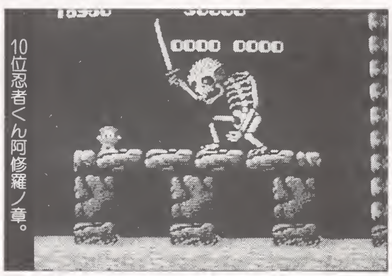
5位ドラゴンスピリット。


6位源平討魔伝。


7位ストリートファイヤー。


8位妖怪道中記。


9位1943。


10位忍者くん阿修羅ノ章。

5位はドラゴンスピリットでした。このゲームは、一般のロケーションでは意外に早くなくなってしまったかもしれません。しかし、自分のスピードが速くなったニューバージョンの出回ったロケーションでは、ロングヒットしているようです。

このゲームも難度を下げてから、再び人気の保ち直したゲームです。早く終わってしまうゲームにロングヒットはないという証明でしょう。

6位は源平討魔伝でした。このゲームに至っては、ナムコのロケーション以外では現在見かける所はほとんどありません。しかし、置いてあるゲームセンターではロングヒットしています。

優れたグラフィックと音、そして易しい難易度が一般プレイヤーの支持を集めたのでしょう。しかし、易し過ぎて飽きられやすい点がインカムの面で問題があったのは否定できない事実だと思います。

7位のストリートファイターは、一般にはあまりにも出回った台数が少なかったのが問題でした。それでも入っていた所では熱狂的な支持者が多かったようです。本来なら、もっと上位に来てもいいゲームでしょう。

8位の妖怪道中記は一時期は話題を独占していたゲームですが、集計では8位になってしまいました。あまりにも難しすぎたため、寿命が短くなってしまっています。グラフィック、ゲーム性でも一流のゲームだっただけに残念な結末でした。

9位の1943は、インカムという点では一般客をひきつけた良いゲームだったと言えます。

10位の忍者クンも一時は話題を呼びましたが、パワー不足が次第に明らかになりました。個人的には好きなゲームですが、プレイした時の緊張感が欠けていたような気がします。ゲームの構成においても、全体的に散漫な感じがしました。

以上がゲーメスト読者による「一番好きなゲーム」の結果ですが、あなたはどう感じたでしょうか。お考えもお聞かせ下さい。

'87 ベストゲーム

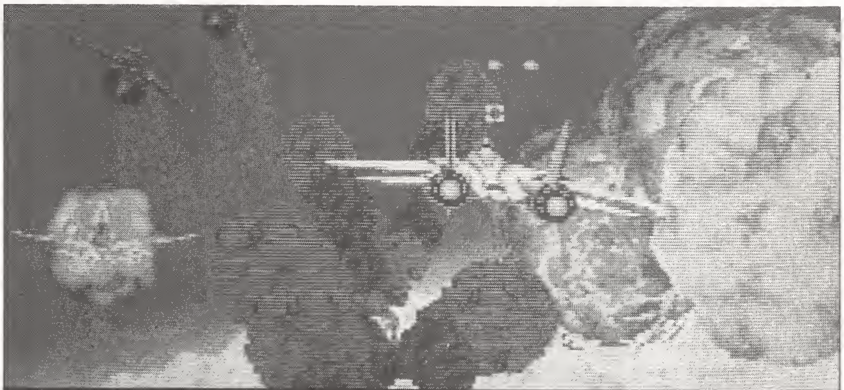
読者が選んだ

ベスト・グラフィック賞

ベスト・グラフィック
アフターバーナーII

まず君の目をとらえるのがグラフィック。そしてゲームの世界を広げる第一の要素。ベスト・グラフィックはこれだ。　　GCD鈴木

ベスト・グラフィック		
1位	アフターバーナー	179
2位	ダライアス	140
3位	源平討魔伝	106
4位	R-タイプ	102
5位	アウトラン	82
6位	ストリートファイター	48
7位	ラビオ・レプス	39
8位	妖怪道中記	36
9位	エイリアンシンドローム	34
10位	サイドアームズ	30


ベスト・グラフィック賞アフターバーナー

完成度高くアフターバーナー1位

アフターバーナーが1位というのは文句なし、といったところ。あのグラフィックの完成度は万人が認めているはず。もっとも、発売時期が集計時期に近かった為、それだけ印象が強く有利だった、という点もあります。

それに対し、2位ダライアス、3位源平討魔伝、4位R-タイプはゲーメスト読者の好みがもろにあらわれていて興味深い。

この3作に共通している事は、独自の世界を完成させている点でしょう。

単に、そのゲームがおもしろい、というだけでなく、そのゲームの世界に感情移入できるほどの魅力を持っている、という事。

以前にも書きましたが、ビデオゲームに必要な事は、何回プレイしても飽きない、という事でしょう。

実際ダライアス、源平を「このゲームはもう全面クリアしたから飽きちゃったヨ」という人は少なかったのでは。むしろ「このゲームは何回やってもいいなァ」とやってたんじゃないかな。

もちろん、それはゲーム性もあるかもしれないけど、グラフィックも抜きには語れないでしょう。

それに対し、全面クリアがかなり難しかったR-タイプ。グラディウス以来（と言って も過言ではないと思う）の本格的な横スクロールシューティングゲーム。シューティングが好きな人間で、このゲームに手をつけてない人はほとんどいないのでは。特に、シューティングの醍醐味を発揮した2-7の後半の復活パターンは忘れられない。

アウトランが5位というのは、これもゲーメスト読者が選んだから、といったところか。あのいかにもウエストコースト然とした世界はありがちなパターンではあるが、あの完成度の高さは一級品。

〝空間〟〝地平線〟〝自由〟を感じさせてくれるゲームだった。個人的にかなり好きな世界だったりする。

健闘の2作品

6位のストリートファイターはカプコン大健闘といったところか。

もともと、ああいった拳法、格闘技自体が独特の世界を持っているだけに、味が出し易かったとは思うが、それにしてもよくやってくれました。それにあのアップライト筐体の迫力は今までにないものでした。

これまた大健闘は7位のラビオ・レプス。

あのうさぎを自機とした、並々ならぬアイデアとグラフィクスは注目に値するものであったと思う。あのゲームがもっと多くのゲームセンターでプレイされていたら、さらに上位に食い込んでいたのは確実であろう。来年もぜひ、うさぎを自機として、ビデオシステムらしい個性と味を活かしたヒットゲームを出してほしいですネ。テヌキチャウドは永遠に不滅です。

それにしても教訓的だったのが8位の妖怪道中記。

同社の源平と比べて、グラフィックの完成度は決して劣っているとは思えません。なのになぜこれだけランキングに差が出たのか。それはもちろん人気の差であり、難易度の差でしょう。

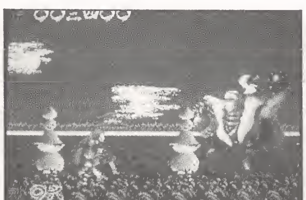
結果的に、1コインクリアが出た道中記ですが、それも所詮は一部のマニアの話。普通の一般プレイヤーにとっては、やはり不可能な世界です。

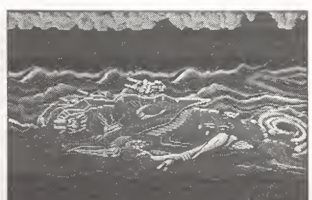
9位のエイリアンシンドロームは、グラフィックの完成度、というより、この手のゲームの先駆けという点が評価の対象だったのでは。

10位のサイドアームズですが、実はグラフィックの完成度では、もっと上位にランキングされるべきゲームでしょう。

個人的には、グラフィックの面で最も印象に残ったゲームのうちの一つが、このサイドアームズです。

こうやって一通り見てみると、〝ベストグラフィックゲーム〟と言いながら、そのゲーム性、人気もかなり反映されている事がわかって、おもしろいですね。やはり、プレイヤーが求めているのはおもしろいゲームなのですから。


3位源平討魔伝。


2位ダライアス。

'87 ベストゲーム

読者が選んだ

ベスト・音声合成

ベスト音声合成賞

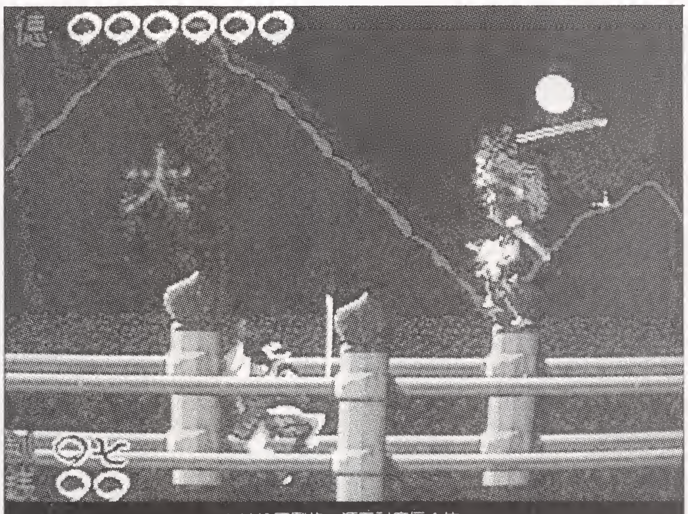
源平討魔伝

JOE山田

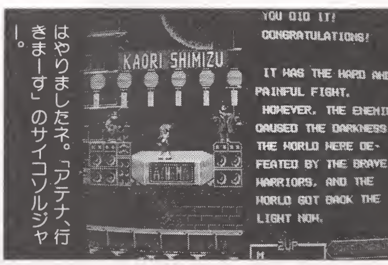
ドキッとしたり、ニヤリとしたり、ゲーム中にでてくる音声合成。ピタリと決った、No.1のそのひと声は?

ベスト・音声合成

1位	源平討魔伝	276
2位	サイコソルジャー	156
3位	ワンダーモモ	73
4位	怒号層圏	72
5位	ライフフォース	60
6位	ストリートファイター	48
7位	ダライアス	41
8位	アフターバーナー	38
9位	コンバットスクール	22
10位	銀河任侠伝	18


やはり圧倒的。源平討魔伝1位。


魅力たっぷりワンダーモモ。



はやりましたネ。「アテナ、行きまーす」のサイコソルジャー。

最近のゲーセンは、色々な声が飛び交っているね。

友達と攻略を話し合う声、ハイスコアを出した歓声、会話、笑い声。そして、ゲーム機から出る「音声合成」。

さて、その音声合成は基本的に2種の作り方があるんだよ。1つはサンプリング。もう1つはデータから起こしていく方法。くわしくは誌面の都合ではぶくけど、知識として覚えておくと、友達に自慢できるぞ!

抜群の源平

さてさて、その音声合成のトップに輝いたのは、「源平討魔伝」だぁ!!

全てにバランスがとれていて、根強い人気を持つこのゲーム。音声も50種位の種類があり、全部一通り聴くだけでも10分位かかるという力の入れよう。ナムコさんのみでなく、これからのゲームの方向のひとつをみごとに示したゲームだ。

次に来たのは「サイコソルジャー」

なんと言っても、歌った!前代未聞にして、今なお歌ったのはこのゲームのみ。SNKさんの企画には頭が下がる思いです。

しかも、歌だけではなく、あの、うるわしの「アテナ」ちゃんがしゃべりまくるのも強味のひとつ。

あの声の為に何コインも使ってしまった人は数しれない。

3位に来たのは「ワンダーモモ」

モモちゃん、「お願いしまーす」も捨てがたいが、私はあえてモドキの「うっ?」を勧めたい。

やはり、キャラクターによるところが、大きいとみた。

「怒号層圏」

「我を倒す為に選ばれし戦士達よ。倒せるものなら倒してみよ、アーハッハッハッ」

はっきり言って、ゲーセンで浮いてました。それだけに一般客がついていた様です。思わず私もやってみましたが、あまりのムズカシサにあっという間にゲームオーバー。「もう一度チャンスをくれぇー!!」

よく話すのが、「ライフフォース」

BGMを換える時に、音声を使うというアイデアはなかなかのもの。

親ゲームのサラマンダよりもしゃべるようになり、ゲームがとっつき易くなったようです。プロミネンスなんかは親切だね。

「ストリートファイター」は、この分野でもカプコンらしさが出ているね。

サガットの「アーハッハッハッ」に、コインを追加しなかったぁ?

ちなみに、自分の必殺技の声がアップライトとテーブルでは違うのに気付いたかな。

プレイヤー人気TOPである「ダライアス」は、音声はひとつ。

巨大戦艦の沈んだ時の「うぉーん」(?)。

好きなだけに、みんなの思い入れも大きいと見た。

「GET READY」で始まる「アフターバーナー」

後ろからバルカンを撃たれる時に、「THE ENEMY」とか、「NINE O'CLOCK」というのは、さりげなくゲームを盛り上げてくれる。

やはり言葉を作ってしまったのは、「コンバットスクール」

「ニック、合格だ」、「やったぜい!」とか、なんといっても「国へ帰れ!!」

さすが、コナミさんは人を楽しませるゲームを作りますね。ゲームにエンターテイメント性が見られる訳です。

最後になったが、「銀河任侠伝」

クレジット時に何て言うのかは、残念ながら私はわかりません。

「まってくれー!」は、すごく合っていましたねぇ。

参考までに

ちょっと参考までに、以前VGMのコーナーで音声のアンケートをとっていたので、その結果も参考にしてくださいね。

◆源平討魔伝 (8月号)
①これで勝ったと思うなよ
②必殺! 旋風剣!
③わが魂は、不滅じゃ

◆サイコソルジャー(10月号)
①ガーンバ!
②もっと、やってよぉ
③アテナ、行きまーす

読者が選んだ

ベスト・キャラクター

'87 ベストゲーム

ベスト・キャラクター賞



※アテナ・麻宮アテナは区別がはっきりしない為、いっしょに集計しました。

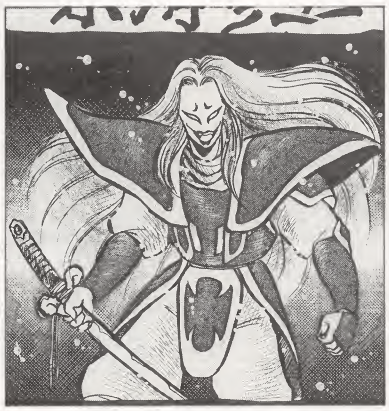
1位 麻宮アテナ

133票
（アテナ・サイコソルジャー/SNK）



2位 たろすけ

123票
（妖怪道中記/ナムコ）



3位 平　景清

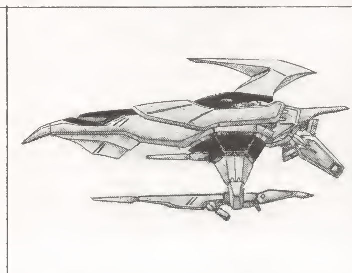
107票
（源平討魔伝/ナムコ）



4位 モモ
（ワンダーモモ/ナムコ）
92票



5位 小夜
（奇々怪界/タイトー）
53票



6位 シルバーホーク
（ダライアス/タイトー）
43票

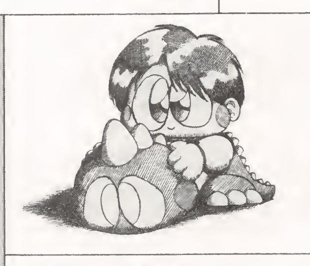


7位 忍者くん
（忍者くん阿修羅ノ章/UPL）
41票

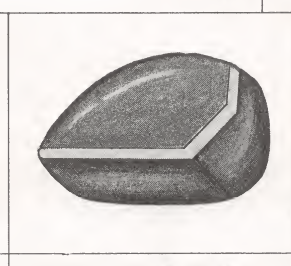
水着と歌の力は偉大です

あぶな～い水着からあぶな～いセーラー服へ衣更えをしたアテナちゃん、堂々の総合1位を獲得しました。歌の力は偉大だった様で、各地で「デカルチャー」と呼ぶ人が続出したそうです。（ウソ）

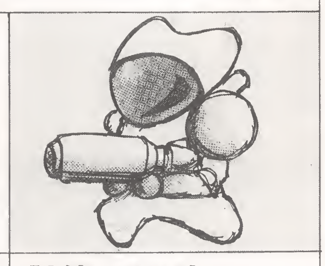
後に続くのはスケベ（!?）で有名なたろすけが2位獲得。へんに気取らないキャラクターが受けた様です。3位は景清。4位のモモはレコードがもう少し早ければ、もっと上位に入ったかもしれませんね。6位のシルバーフォークもダライアスの底力を感じます。面白いのが10位のモビちゃん。正に隠れキャラの代表的存在になってしまっている様子です。



8位 バブルン
（バブルボブル/タイトー）
34票



9位 オパオパ
（オパオパ/セガ）
32票



10位 モビちゃん
（1943他/カプコン）
29票

●アテナちゃんは岡山県あおいちゃん●たろすけは愛知県銀谷尚文君●景清は大阪府横山浩子さん●モモは長崎県吉崎大次君●小夜ちゃんは青森県しばた君●バブルンは埼玉県斑導羅君●オパオパは奈良県大坪博之君のイラストでした。

部門別集計

キャラクターがゲームを生み、ゲームはキャラクターを育てた。君の選んだキャラはいずこ⁉

女性キャラ

順位	キャラクター	票数
1位	麻宮アテナ(サイコソルジャー/SNK)	133
2位	モモ(ワンダーモモ/ナムコ)	92
3位	小夜(奇々怪界/タイトー)	53
4位	カイ(イシターの復活/ナムコ)	20
5位	アリーシャ姫(ドラゴンスピリット/ナムコ)	8
6位	テスタロッサの金髪の女性(アウトラン/セガ)	7
7位	しょう子(スーパーリアル麻雀PII/セタ)	5
8位	ステラ(アレックスキッド/セガ)	4
	難野甲子(銀河任侠伝/ジャレコ)	4
	ティアット(ダライアス/タイトー)	4

メカ

順位	キャラクター	票数
1位	シルバーホーク(ダライアス/タイトー)	43
2位	オパオパ(オパオパ/セガ)	32
3位	ビックバイパー(沙羅曼蛇他/コナミ)	31
4位	グリーンコロナタス(ダライアス/タイトー)	25
5位	グレートシング(ダライアス/タイトー)	15
	F-14(アフターバーナー/セガ)	15
7位	テスタロッサ(アウトラン/セガ)	14
8位	赤うさぎ(ラビオレプス/ビデオシステム)	13
9位	R-9(R-TYPE/アイレム)	9
10位	テヌキーチャウド(ラビオレプス/ビデオシステム)	7

男性キャラ

順位	キャラクター	票数
1位	たろすけ(妖怪道中記/ナムコ)	123
2位	平景清(源平討魔伝/ナムコ)	107
3位	忍者くん(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	41
4位	義経(源平討魔伝/ナムコ)	26
5位	やっちゃん(銀河任侠伝/ジャレコ)	21
6位	隆(ストリートファイター/カプコン)	18
7位	アレク(アレックスキッド/セガ)	15
8位	ギル(イシターの復活/ナムコ)	13
9位	アムル(ドラゴンスピリット/ナムコ)	12
10位	弁慶(源平討魔伝/ナムコ)	10
	ジョー(銀河任侠伝/ジャレコ)	10

モンスター他

順位	キャラクター	票数
1位	バブルン(バブルボブル/タイトー)	34
2位	モビちゃん(1943他/カプコン)	29
3位	弥七(1943他/カプコン)	16
4位	ブルードラゴン(ドラゴンスピリット/ナムコ)	15
5位	ダルマ(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	14
6位	ミニドラゴン(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	11
7位	モアイ(沙羅曼蛇他/コナミ)	9
8位	もんもたろー(妖怪道中記/ナムコ)	8
9位	パックマン(パックマニア/ナムコ)	7
10位	ハガー(エイリアンシンドローム/セガ)	4

こんなキャラもいました ―面白候補たち―

転清

部門別でみて面白いのは、ヒットしたゲーム=ヒットキャラでも、ヒットキャラ=ヒットゲームは成り立たない事です。特に女性キャラは、ゲーム云々とは全くとは言わないまでも、可愛いければ人気がある様です。逆にメカなどは、ゲームの人気がそのまま反映されている様です。出そろったキャラにあまりとやかく言っても始まりません。選ばれるべくして選ばれたので、選んだ人が一番良く分かっていることです。ここでは惜しくも総合で入選しなかったけれど、非常に面白かった候補を挙げてみましょう。

女性キャラですが、これに関してはむしろ部門別5位以下になっている、しょうこ(スーパーリアル麻雀PII)やテスタロッサの金髪女性(アウトラン)等が妙に面白いのではないでしょうか。

男性キャラではアドン(ストリートファイター)が7票と、憎さ余って可愛さ百倍(?)かどうかはしれませんが、票を集めています。ちなみにサガット1票、李5票、元5票、バーディ2票、イーグル1票、拳2票等となっています。

怨の基、頼朝は3票とふるっていません。アテナの相棒、椎拳崇は彼女に生気を吸われたのか5票。少ないながらもワンダーボーイはスーパーハングオンのライダー、ラスタン、アルバトロスも5票~7票入っていました。

メカでは、やはりダライアスキャラが大半を占めており、巨大戦艦はほとんど候補に入っていました。そんな中で、R-TYPEのフォース6票、ビット4票と、票を集めています。アイデアの勝利でしょう。

モンスター他は変なものが多く、とにかく楽しませてくれました。特に良かったのが、飛翔鮫の1upマークやドラゴンスピリットのハート、のぼらんかのりんごと、受けの一発狙いが印象深かったです。

●読者が選んだ

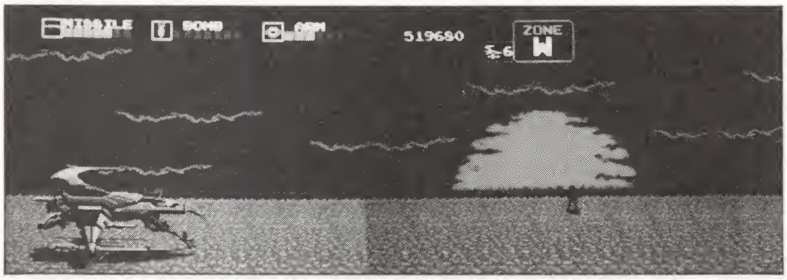
やまかわ悠理

'87 ベストゲーム

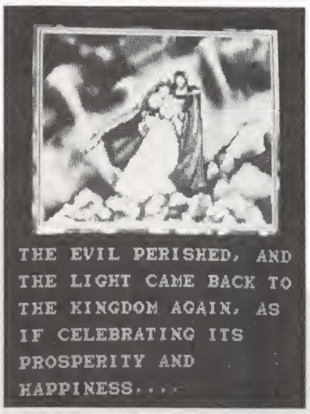
ベスト・エンディング

クリアして初めて見たエンディング。その感動はいつまでも忘れられない。

詩情溢れる夕日を背景に…ダライアスのエンディング。



ドラスピ、感動のエンディング。



ベスト・エンディング賞　ダライアス

ベスト・エンディング		
1位	ダライアス	275
2位	ドラゴンスピリット	230
3位	源平討魔伝	101
4位	妖怪道中記	85
5位	アウトラン	48
6位	アフターバーナー	22
7位	サイコソルジャー	21
8位	モンスターランド	18
9位	Rータイプ	17
10位	1943	16

順当な1位と2位、そして…

エンディングの1位は見ての通りダライアス。

ダライアスのエンディングは5通りもあり、それぞれにドラマがある。ゲーメストの6月号でも紹介をしたし、わりとクリアをした人が多い。様々な要因が考えられますが、他の集計でも上位に付けているので、こちらの方にも票が集まったということでしょう。

2位はドラゴンスピリット。とにかく時間が長いの一言。しかし、セピアカラーの写真〔?〕はいい味出してます。それにも増して、ストーリーに裏付けされた再会シーンは感動の一言。「アムル〜!!」の声も一度は聞かなきゃあ。ナムコのゲームのリストも入ってましたっけ。とにかく、再会シーンからセピアカラーへつなぐ演出はピカ一でしょう。〔この場面を見てから席を立つ人が多いのもうなづける、かな?〕

3位が源平討魔伝。1年もたっているのにこの支持率はスゴイの一言。平家の恨みを景清が受けつぎ、見事に頼朝を討つ。そして自らも使命をやり遂げて成仏〔?〕してしまう。そして、桜の花が散る。やはり演出がいいですねえ。

これも難易度が比較的にやさしくクリア者が多数いたので見た人が多い。そのことからも票が集まったといえるでしょう。

4位が妖怪道中記。3つナムコのゲームが続きましたねえ。業界初のマルチエンディング。5つのエンディングが用意されていて、その5つ全部がユーモアたっぷりに表現されている。人間界の演出などは最高にいい。それと同時に難易度が超高かったので、クリアするだけでも感動モノ。これらが要因でしょう。

ここで源平と道中記の票の差ですが、やはり難易度がそのまま票に表われてしまったということでしょう。

クリアした喜びが反映

5位はアウトラン。これもエンディングが5通りあり、それぞれコミカルな演出になってます。〔逆に言えばシリアスとは言えない〕。これは、やはり「完走した」という気持ちが多いのでは。

6位は、アフターバーナー〔IIの方が多いと思うけど〕。空母から発進した戦闘機がドッグファイトを展開し、再び空母へ帰ってくる。これも難しいので、クリアした喜びが多分にあると思う人達の票が集まったのではないでしょうか。

7位はサイコソルジャー。票が集まったのはズバリ、麻宮アテナの人気から来ているのでしょう。なんていったって歌いますからねえ。

8位はモンスターランド。これも、ドラゴンを倒した人達の票が集まったのでは。UFOの「フフフフ」がやたらと印象に残っています。

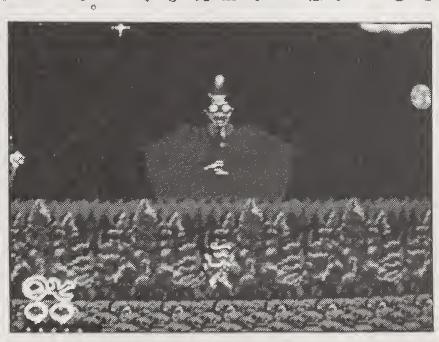
9位はR10TYPE。これも、クリアした人達の票によるものでしょう。ちなみに、あのエンディングの意味は、他の戦闘機が難所を抜けてきて再び集まった。ということです。さらに、ゲームオーバー後のネーム入れの時に赤い敵戦闘機が飛んでくるのは、敵に負けてしまったということになってるそうです。

10位は1943。これも、大和に打ち勝ったという人達の票が集まったと思います。けれど、モビちゃんがころんで頭をかきかきするのはいい味出してます。

全体的にみると、比較的やさしいゲームが上位をしめてると思います。

そして、何らかのアクションがあるのが共通して言えます。以前はメッセージが出て「ハイ、終り」というゲームが多かったので、エンディングの質が向上していると言えるでしょう。ドラスピなんかは、そこいらのB級映画よりも良くできているでしょう。

やっぱエンディングって本当にいいもんですね。〔水野晴郎じゃないっーの〕



エンディングの感動を味わった人は沢山いるはず。源平討魔伝。

'87 ベストゲーム

オペレーターにとっていいゲームとはなにか？

いいゲームはメーカーだけではつくれない。プレイヤーと、そしてゲーム場を提供するオペレーターの協力が必要なのだ。

●オペレーターに聞きました

C・C

君達が毎日の様に行くゲーム場の店員さんや店長さん、そこを経営している人、この様な人達をオペレーターって言うんだけど、この人達が選んだ年間ベストゲームは何か？　一番売り上げの良かったゲームは？　プレイヤーに一番近い所にいる、ゲーム業界人の考えを見てみるとしましょう。

この発表の意味は？

さて、読者のなかには、なぜオペレーターのベストゲームなんか発表するんだ？　と、思っている人もいると思います。

オペレーター側にも、「ゲームのインカムなどを、一般の人に教えてどうなるのか？」（インカム＝ゲームに入って来たお金、売り上げの事）という様な意見も見られます。

人気があるのと、インカムが良いというのは、必ずしも一致しないと言う訳です。正にその通り、だからこそ発表する必要があるのです。

プレイヤーの大部分は、人気とインカムが必ずしも一致していないという事実すら知らないと思います。

それらの事は、今までほとんどプレイヤーの目に触れることはなかったし、オペレーターも、あえてプレイヤーに知らせる必要もないと考えていたはずです。

本当にそれで良いのでしょうか？

プレイヤーはプレイヤー側の、オペレーターはオペレーター側の、ゲームに対する考えしか知らずに、良いゲーム場、良いゲーム（これはメーカーも入りますが）が出来るのでしょうか？。

私達は、今まであまりに知らなすぎたのではないでしょうか。いや、知ろうとしなかったと言うべきでしょう。

今回の発表は互いの、少なくともゲーム機に関しての考えを知る、という事だけでも大きな意味があると思うのです。

そして、その違いを見てどうするのか、どうすれば良い方向へ向わせることが出来るかは、プレイヤー、オペレーター、そしてメーカーが、自分自身の問題として考え、それを知る事が大切だと思うのです。

ベストインカムはこれだ

さて、前置きが長くなってしまいましたが、年間ベストゲーム、インカム部門の発表から見るとしましょう。

インカムは、オペレーターがゲームを判断する時一番に考え、一番重要視するものです。しかも数字ではっきりと出るので、有無を言わせぬ説得力があります。

テーブルゲームのベストインカムを見てみましょう。

まずRータイプ、2位の倍以上の票を集めて、ダントツの1位です。

シューティングが乱作された中で、一線を画した完成度の高いゲームだけのことはあります。インカムに貢献した点として、プレイヤーの腕に合わせたハマリ場所の存在があると思います。

初心者だと3～4面、中級者が6面、上級者には2周目といった具合にです。

特に、初心者を引き付けるという意味で、3面に巨大戦艦を持って来たのは見事だったと言えます。開発者はもっと後半の面に、もっと強くして巨大戦艦を出す事も考えていたに違いないと思います。それを、あえて初心者が見る事が出来る様にして、先の展開に期待させながら、次第に難しくして行く。

この様な、プレイヤーの心理を理解した、何段にもわたる構成のうまさが、このゲームの勝因だと言えるでしょう。

2位の1943は基本を押えたパワーアップのシューティングを、2人同時プレイ用に作って、成功したものです。それは、2人でプレイした方が1人でプレイするよりもやさしくなるという点でです。

当たり前の様に思われますが、今までのこの様なゲームでは、敵の数がやたらに多くなるとか、パワーアップが1人分しか出ないとかして、あまり1人用と2人用に差が出ない様に作ったものが多かったと思います。それをやめ、当たり前に作って、2人プレイを多くやってもらおうとしたところがインカムが上った理由の1つであると言えるでしょう。

3位はダブルドラゴン。これも2人同時プレイの強さに加え、くにおくんからの流れである悪人を肉弾戦でけちらすヒーローという様な、プレイヤーを引き込みやすい設定にしたことが良かったのではないでしょうか。

4位はドラゴンスピリット。このゲームは、自分がドラゴンという変ったシューティングの世界をうまく表現していたと思うのですが、初めの方が少し難しすぎたのではないでしょうか。初心者でもすぐ4面ぐらいまで行ける様にしていれば、もう少し順位が上ったと思います。独自の味が出ていたものだけに少々残念です。

5位以下のゲームで注目したいのは源平討魔伝です。源平はインカムが下った時、ほとんどの店から消えてしまいました。しかし、それでも置いてあった店では、インカムも少しずつ上り、長期にわたって安定している所もある様です。

大型機ベストインカム

続いて大型筐体ゲームのベストインカムです。

堂々の1位はアウトラン。長期にわたる高い安定したインカムを実現させたゲームとして、以後の大型機に1つの方向性を示し、体感ゲームの名を世に知らしめたゲームだけに、1位は当たり前といった所でしょうか。

ただ、以後の大型機を判断する時、アウトランを基準にして考え、それを上回るものを望んでしまうのは、問題があります。アウトランがドライブゲームであり、同時に、あまりに完成されているゲームであるという事を考えてみて下さい。これを上廻る高インカム、長寿命のゲームはそう簡単に出てくるものではありません。

2位のアフターバーナー、初期は200円設定しかない

☆大型筐体ゲーム・ベストインカム

1位	アウトラン	33
2位	アフターバーナー	20
3位	ダライアス	8
4位	スーパーハングオン	4
5位	ストリートファイター	2
5位	サンダセプターII	2

とか、ほとんど作りかけとか言われてもいましたが、動きの激しさと、画面の凄さでインカムを上げた様です。しかし、長期にわたるか？ という点では、IIになった現在でも今一つ役不足な感があります。1プレイ100円が主流になりつつあり、今後どこまで続くかが問題でしょう。

3位は意外な健闘を見せたダライアス。プレイ時間の長さや、プレイヤーの馴れといった所が問題視されて来ましたが、それを上回る長期性、パワーを示して、見事の一言。

それにあの筐体は、ダライアスのみでなく今後にも使えるようにという、長期的な思想で作ってあるという事も重要だと思います。

その他の注目ゲームとして5位のストリートファイターが上げられます。何といっても台数の関係で、すでに勝負になっていませんでしたが、台を入れていた所では良いインカムを上げていた様です。

今回ランクには入っていませんが、コナミのウエック・ル・マン24も同様です。

両方ともいいゲーム（インカムも内容も）だけに、数が出なかったのは残念でした。

オペレーターの実感は…

さて、このベストインカムに対する、オペレーターのみなさんの意見を幾つか見てみましょう。

「だいたい予想通りの機械が出ています。テーブルに関しては、良い物と悪い物の差が大きく、これだ!! という物が少なかったように思います」(島根県 プレイシティキャロット島大前店)

「発売が若いゲームは人気も上向きで印象が強いため、ベスト10内に入ってくるのは当然でしょう」(北海道 ウィルトーク函館店)

「コナミがもっと頑張ってほしかったと思います。テーブルにセガが入っていないのが意外ですね」(茨城県 筑波学園キャロットハウス)


筑波学園キャロットハウス 加藤店長

「R－タイプが1位とは思ってもみませんでした。当店では1943やダブルドラゴンには到底及ばなかったのですが…」(大阪府 ゲームハウス999)

「大型ゲーム、ミッドナイトランディングがなかなか頑張っていると思います。テーブルゲームでは3位と4位が逆の様な気もする」(長野県 がらんがらん)


がらんがらん 倉田店長



「大型ゲーム機で長期間のベストインカムを維持できる事は、今後に期待がもてそうだ。価格が高いのが難点ですが…」(千葉県 ゲームプラザ)

「やたら難易度を高くしたり、内容が希薄であったりすると、長期的にはより完成された、しっかりしたゲームの圧倒的なパワーの前にはかなわないという事が良くわかります」(大阪府 ハイテクランドセガ)

「大体同じ様な結果だと思うが、麻雀ゲームなども良いと思う。今は小中学生だって麻雀をする時代です」(千葉県 ゲームセンタートミー)

「当店では、新製品の入荷があまりなく、大型ではサンダーセプターIIのみという状況です。もしすべての店に平等に機種が入荷していれば、このランクも結構変ったのではないでしょうか」(福島県 うすい百貨店)

「当店は能力上、大型機を持つ事が出来ず、テーブルでさえ2位～4位の上位機種なしで営業していた事がわかりました。それでもやれるという変な自信も感じられ、複雑な気持です」(神奈川県 小野塚商店)


小野塚商店 小野塚店長

誌面の関係で全部を紹介出来ないのが残念です。

ベストプレイヤー人気

このプレイヤー人気というのは、オペレーターがそのゲームのインカム、客付きなどから、プレイヤーに人気があると判断したものです。

いわばオペレーターが、プレイヤーはこう思っているんじゃないか、と考えた結果です。ですから、プレイヤー自身が感じているゲームに対する見方と、微妙な違いを表わすと思いますし、それが当然だとも言えます。

1位のアウトランは、当然インカムから判断したものでしょう。長期にインカムがあったし、プレイヤーに人気があったと思うのは当たり前ですね。

意外なのが2位のダライアス。インカムは3位のアフターバーナーより低いのですが、客の付きなどで、ダライアスを選んだのだと思います。オペレーターもけっこうプレイヤーの気持ちを分かっているのかも知れない、という気がします。

アフターバーナーは3位で、さらに上昇する可能性はあるでしょう。

4位はR－タイプですが、上位3機が大型という事を考えると、テーブルとしては高い人気があると思っている様です。

上位4機が、プレイヤーのベストゲームの上位4機と同じというのが、私にしてみればむしろ意外でした。

プレイヤーが思っている以上に、オペレーターはプレイヤーに関心を持っているという事だと、言えるでしょう。

☆プレイヤー人気

1位	アウトラン	19
2位	ダライアス	16
3位	アフターバーナー	10
4位	R-TYPE	6
5位	ドラゴンスピリット	4

長寿命ベストゲーム

オペレーターにとって、良いゲームの条件として、ある程度安定した息の長いゲームが上げられます。そして、高く安定したインカムを持ち、1年以上人気がある長寿命のゲームは、オペレーターにとって理想のゲームだと言えます。

1位のアウトランは、正に理想を実現させたゲームとして、非常に高い票数を集め、2位以下を大きく引き離しました。

アウトラン以外は、店によってかなり違ってしまって、長寿命ゲームが不作という、'87年のゲームの評価を裏づけています。

長寿命ゲームは、プレイヤーも望んでいる事なので、各メーカーはもっと力を入れてほしいですね。

短寿命ゲーム

今年のゲーム不作の一因は短寿命のゲームが多すぎた事だと思います。

短寿命のゲームが多くなった原因として、アイデア不足というより、アイデアの練り不足と、難易度の設定ミスがあると思います。

アイデアはそこそこ良いものもあるのに、練りが足りないためにつまらなくなってしまうのです。

難易度のミスで一番多く、一番やっかいなのは、初心者に難しすぎ、上級者には易しすぎるというものです。

特に、初心者に難しすぎるのは、ゲームの短寿命化を早めているものです。オペレーターの中にも、難しくすればインカムが上ると思っている人もいる様ですが、誰もやらないほど難しくしても意味がないと思うのですが…。

明らかに難易度の調整などの失敗から、他にいいところを持っていながら早々と消え去ったゲームも数多く見られます。リストにあがっていたものとして、ブレイザー、SDI、オールアメリカンフットボール、エクセライザー、迷宮ハンターGなどが目につきました。

期待通りのベストゲーム

さて、不作が多い中にあって、オペレーターが期待した、もしくはそれ以上のインカム、人気を集めたゲームを見てみましょう。

やはり、インカム重視になった順位で、1位はアフターバーナー、これは新しいという事もあると思います。

2位のR-タイプ、3位の1943共に、テーブルの中では期待通りのインカムを上げた様です。

アウトランの順位が低いと思われるかもしれませんが、発売1年以上たっていれば、しかたのない事でしょう。

ほとんどがベストインカムと重複しているのは、やはり当たり前と言えるでしょう。

ゲームに望むもの

最後に、オペレーターがこれからのゲームに、またメーカーに何を望んでいるか、メーカーはどうすべきかを、オペレーターの意見を見ながら考えたいと思います。

まず、どの様なゲームを望むのか、というところから進めましょう。

「ゲームをやった事がない人も、やりに来たくなる様なゲームを作って欲しい」(富山県 ウイルトーク砺波店)

「ヤングアダルトと言われる20代前半の人を呼べる内容のものを期待したい」(岡山県 プレイスクエアウィル)

この様な、新しい客を引き付けるゲームを望む声は多くありました。

しかし、ゲームをあまりやらない様な人達がゲームの内容で店に来るのでしょうか。初めて店に入る人が、この店にはこういうゲームがあるから入ってみようと思うのですか？

初めて入ってみようという様な人は、やはりゲーム場の雰囲気とか、見た感じなどで、ひかれて来るものだと思うのです。

客の大半は10代～20代の人なのです。オペレーターはそれより年齢の上の人がほとんどでしょう。その上の人達だけの考えで運営方針を決めて、それが若い人達に受け入れられると思いますか。これはメーカー直営の店も同様です。

別に、すべてがそうだとは言いませんが、もう少しプレイヤーの心情を理解した店づくりを考えていただきたいものです。

また、その他の意見として次の様なものが上げられました。

「1コインで20～30分は遊ぶプレイヤーもいるので、5～10分位のタイムスイッチの付いたゲームを作ってほしい」(兵庫県 ゲームプラザピノキオ)

「エブリボーナスを止めていただきたい。1回か2回ふえれば、それ以上のサービスは不要です」(長崎県 ゲームキャロット住吉)

これらは、長時間プレイに対するものですが、いくら上達しても10分しか出来ない様なゲームであれば、誰もやらなくなってしまうのでは。また、10分で終りになる様なゲームを作ったとすれば、プレイヤーを納得させるのが大変だと思います。

現在、それを実現しているのはドライブレースものだけでしょう。テーブルタイプのものは、その様な作りが出来ないかわりに、時間でプレイヤーを引きつけている点も考えなくてはならないでしょう。

それに、そういうゲームを作ったとしても、それ自体がゲームの短寿命化を早めるものだという事です。

多少プレイ時間が長くても、長期のロケーションが出来るならば、その方がオペレーターにとっても、またプレイヤーにとっても良い事なのです。最近ではダライアス、少し前では1942などがそれを証明していると言えます。この辺の事も、もう少し考えてもらいたいと思います。

また、地方や個人のオペレーターから多く出た意見として、次の様なものもありました。

「新発売のゲーム基板を買うと、平均して13万5千円位と思うが、1、2カ月したら3万円とか、ひどいゲームになると5千円にもなりません。なぜ、こんなゲームを発売するのでしょうか」(鳥取県 アミューズ・ビデオ米子)



アミューズ・ビデオ米子
真板店長

「私ども個人業者としては、体感ゲームの価格を下げていただかないと手が出ない状態もあります。メーカーの直営店では発売前に入荷してしまい、私どもは高い金を払って買うので、せめて同時入荷にしていただきたい」(静岡県 パピープレイランド)

これらは、メーカーの考え方がそのままオペレーターの負担となっているという事です。

そもそも、このゲーム業界というのは、全体の考えからしておかしいと思うのです。

メーカーは、オペレーターに対して、ゲームを作って売ってやってるんだと思い、オペレーターは（ゲーメストを読んでくれているオペレーターに、この様に思っている人がいない事を望みます）プレイヤーに対し、ゲームをやらせてやってるんだと考え、プレイヤーをお金を使っていく存在としか見ていない。この様に思える事が多すぎるのです。

メーカーはプレイヤーの意見など考えずにゲームを作り、その上、プレイヤーに接しているオペレーターの意見も聞かない。しかも、オペレーターでプレイヤーの事を考えている人達はすごく少ない。こんな状態で、プレイヤーが望むゲーム、つまり売れるゲームが出来る訳はありません。

こんな事が続くようでは、いつか行きづまりになってしまいます。

もっとプレイヤーの事を考えてゲーム作り、店作りをしていただくためにも、オペレーターの方々の役割は重要です。プレイヤーに直接接しているのは、オペレーターなのですから。

'88年は、そういったゲーム作りがされる事を期待したいと思います。

☆テーブルゲーム・ベストインカム

順位	ゲーム	
1位	R-TYPE	26
2位	1943	12
3位	ダブルドラゴン	10
4位	ドラゴンスピリット	7
5位	飛翔鮫	5
5位	妖怪道中記	5

ゲームメーカー

'87 ベストゲーム

プレイヤーが心をこめて投じた一票……それは激励・親愛の情・そしてパワーだ。

今回のベストヒットゲームの集計の際、いっしょに読者[一般プレイヤー]の好きなメーカーかということも調査集計しました。それがこの結果です。
図にも示されている通り、

1位はセガ 体感ゲーム連続ヒットが貢献

今回の集計では体感ゲームで大きくプレイヤーの支持を得たセガが、好きなメーカー・ベスト1の座に輝きました。

セガは体感ゲームという、他のメーカーにはおいそれとマネのできない大型ゲームを連続して出してきたということが、票を伸ばした大きな要因でしょう。

他のメーカーとは違うものを出してくると、プレイヤーはそこで初めてメーカーというものを意識しはじめるようです。その点、セガのプレイヤーに対する印象づけは、実に見事であったと言えるでしょう。

セガはまた、体感ゲームが出るたびに連続してヒットを続けたということも大きかったのではないでしょうか。プレイヤーはヒットゲームが出ると、メーカーの名はちゃんと覚えて、次の作品に期待するものです。その期待を裏切らないことが大事なわけです。

その点では、セガは最近アウトラン↓アフターバーナーへとうまくやってきたと思います。

問題は、果して、これ以降、プレイヤーの期待に沿ったものができるか、それとも…というところでしょう。体感ゲームというものが果してどこまで出していけるのか、まだ行きづまっていないかが、今後の焦点になって行くでしょう。

ナムコ2位 3位タイトー

プレイヤーの人気メーカーの2位になったのはナムコです。しかし、2位とは言っても、集計結果を'86年調査時と比較してみてください。非常に大きな落ちこみをみせています。

'86年は、ナムコが全投票の5割という圧倒的な支持をうけていました。しかもアンケート葉書の内容は、「やっぱリナムコ」『絶対ナムコ』『もちナムコ～♬』というように、熱狂的なファンが多数いたのです。

いったいどうしてしまったのでしょう。

ナムコは4～5年前からゼビウスで全国のプレイヤーに圧倒的な支持を受けて以来、ゼビウス、ドルアーガの塔、パックランド、ドラゴンバスター等、意欲的な作品をどんどん出してきました。

しかし、ここ1～2年、ナムコのパワーはめっきり落ちた、ということは否定できません。今ひとつ、プレイヤーを燃えさせることのできないゲームがつづいてしまったようです。

しかも、最近では他のメーカーもナムコに劣らないグラフィックが充分出せるようになってきました。かつては、ナムコのゲーム以外は画面が幼稚に見えてしまったものです。ところが、他メーカーのゲームセンスもどんどん良くなってきて、ナムコが足踏みしている間に、あっという間に追いつかれてしまった感があります。

また、ナムコはキャロットという優れたロケーション[要するにゲームセンターなわけですが]でプレイヤーをひっぱってきたというのも、かつてのナムコの人気の要因でした。

しかし最近では、そのキャロットでさえプレイヤーをひきつける魅力がなくなりつつあります。

理由の第一は、人気上昇中、あるいは人気持続中のヒットゲームがタイムリーな形で店に入ることが少ないということでしょう。

ちなみに、今回[2月号]のベストヒットゲームにあげられている機種のうち[85頁]ナムコの直営店には何機種が並べられているでしょうか。当然あるべき機種、目指す機種がなかった時のプレイヤーの気持ち、失望感を想像してほしいのです。

キャロットの良さは、プレイヤーの動向、希望をいち早くキャッチし、それを店づくりに活かす姿勢にあったのではないか、と思います。それがいま、キャロットから失われつつあるのは悲しいことです。

今からでも遅くはないはずです。お客様を大事にしてファンを造っていくという、店づくりの原点に再び目を向けてほしいと願います。

現在では、かつてのナムコ神話はもはや崩解しているといっても過言ではないと思います。

3位のタイトーは'86年から比べると大幅な躍進です。でも、バブルボブル、ダライアスというヒットがつづいた以上それも当然かもしれません。

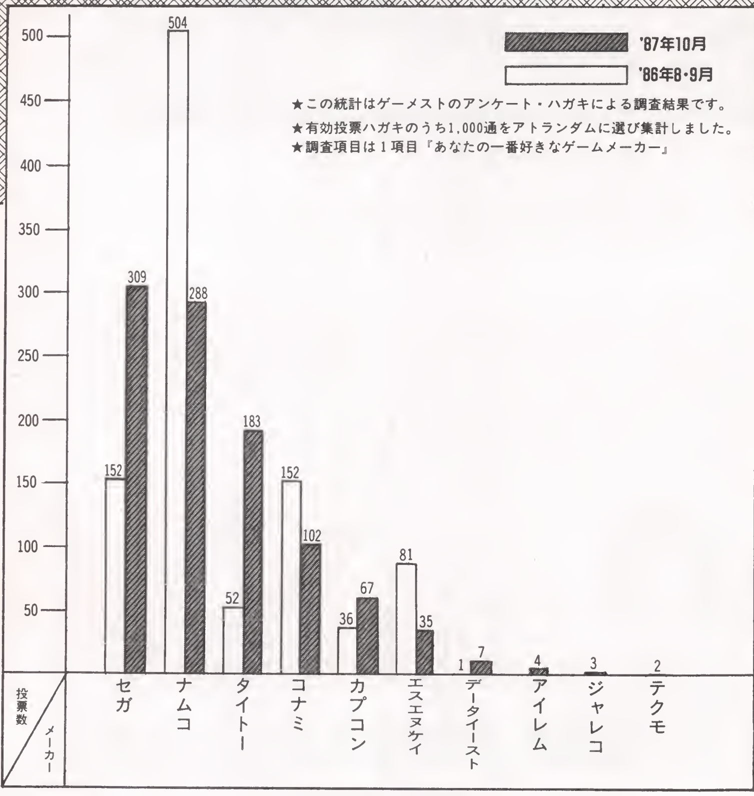
タイトーは業界最大クラスのメーカーであるにもかかわらず、今までのプレイヤーに対するアピール度は低いものでした。仲間のプレイヤー達も、昔はタイトーというとセンスが悪いというのが代名詞のようでした。

アウトランにでてくるセガの自社広告。



読者が選んだ好きな

一番好きなメーカー



そんな中で、バブルボブルとダライアスのプレイヤーに与えた印象は、単にゲーム場のインカム、タイトーの売上げでははかり切れないものがあると思います。もはや誰もタイトーを認めざるを得なくなったのです。

それに伴い、ロケーションが明るいイメージに変わってきたのも大きいと思います。ウィル・トークという、みんなで話そうとは実にすばらしいロケーションの名前ではありませんか。

ただ、店の雰囲気が明るくなっただけではたいして変わりありません。ゲームセンターを経営する心構えも変えていかなければならないでしょう。

4位のコナミは'87年のゲームがみな今ひとつで、票を落としました。コナミと言えばグラディウスに代表されるように理屈抜きに面白く、文句のつけようのないゲームが過去にはたくさんありました。

かつてコナミはゲームを製作する時、子供をいっぱい集めて、広間にいっぱいテレビゲームをならべ、それでプレイヤーの人気のあるゲームを探ったそうです。

今のコナミはそこそこさまになるものは出しますが、とにかく面白いものを求めるというひたむきさが欠けているような気がします。

実力のあるメーカーだけにプレイヤーはまだまだあきらめずに待っていると思います。ファンのイライラを吹きとばすようなゲームを、'88年度は期待したいですね。

それぞれの個性を常にうちだせ

5位のカプコン、6位のSNKは昨年とは完全に立場が逆転しました。カプコンは倍に票を伸ばし、SNKは逆に半分以下に落ちています。

カプコンは'87年もストリートファイター、1943等ヒット作は出ましたが、ここ数年に比べて特にすごかったわけではありません。では、なぜこのような結果になったのでしょう。

それはカプコンがカプコンらしいゲーム作りを続けてきた成果が実を結んだ、ということではないでしょうか。これは、あるゲームセンターで耳にしたことですが、カプコンのゲームは見ればわかるというのです。

確実にヒット作を続けていくこと、個性を打ち出していくことの大切さがうかがわれました。

また、カプコンの台頭にはプレイヤーの目が以前より鋭く確かになってきたということが関係してきていると思います。

このことは最近の顕著な傾向で、プレイヤーがさほど大手のメーカーでなくても名前を知ろうとしてきています。また、特徴のあるゲームならちゃんと覚えているし、ゲームというものの本当の面白さがわかってきているのです。カプコンは独特のファンをつくりつつあります。

SNKは、'87年はファンにとっては寂しい1年であったようです。数は出ているのですが、みな爆発力に欠けるものばかりでした。ファンにとっては不思議なくらいでしょう。

'86年のアンケートのSNKの票の中には、ASOを作ったメーカーだから好きだ、という理由が非常に多かったように見うけられました。ループレバーにこだわらず、夢のあるゲームを作ってもらいたいと思うのは、私だけではないでしょう。もう少しゲームにロマンが欲しい気がします。

7位以下はデータイースト、アイレム、ジャレコ等が票を伸ばし、アタリ、ユニバーサルが姿を消しています。

これらのメーカーに共通して言えることは、とにかくゲームを出さなければ忘れられるということです。あたり前ですが。テクモの落ちこみがそれを示しています。

現在の、多様化して寿命の短いゲーム界では、1年に3つのゲームは最低出していかなければならないのではないでしょうか。

アイレムもR-TYPEがヒットしましたが、1作だけでは、やはりプレイヤーのイメージには、まだ結びつかないようです。

さて、最後に、プレイヤーのメーカーに対するイメージは非常に重要なものであるということを、改めて言っておきたいと思います。

メーカーのイメージUPというものは、ゲーム業界以外でも莫大な金をかけて行うもので、それはもはや常識です。自社が社会的存在としていかに努力し、すぐれた商品を産み出しているかということを常にアピールし続けることが企業の存続にとってかかせないものとなっています。

では、ゲーム業界ではどうかというと、まだまだ認識が甘いのではないでしょうか。

確かに、メーカーはプレイヤーに基板やゲーム台を売っているわけではありません。しかし、その基板やゲーム台を利用し、お金を払って支えているのは、やはり全国のプレイヤー達なのです。彼らがプレイしなければ、基板もゲーム台も単なる場所ふさぎのモノでしかありません。商品たり得ないのです。

プレイヤーの人気を無視して他の方向へ突き進もうとしても、それは砂上の楼閣にしか過ぎないのです。もっともっとプレイヤーを意識した、イメージUPのために努力してもいいと思います。

ファイナルラップのコースにでてくるナムコの自社広告、じゃなかった、タバコの広告。



●ゲーメストプレイヤー製作協力●

コナミ・ゲームビデオ第一作発売！

ゲーメスト読者サービス付き記念セール

コナミの超人気・名作「グラディウス」「魂斗羅」「TwinBee」がビデオになった。



グラディウス

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…ああるじいぶう

魂斗羅

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…JOE山田&おたやん

Twin Bee

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
●プレイヤー…山河悠理&ああるじいぶう

コナミBEST Vol.1

グラディウス・ツインビー・コントラ3作品全ステージを1本にまとめて収録。¥10,000
カラー／Hi-Fi／60分／VHS-KV005
β-KB005

コナミBEST Vol. 1お買い上げの方に
特製テレカ「沙羅曼蛇」を先着500名様にプレゼント！



★このゲームビデオ製作にゲーメストが全面的に協力したこと、コナミ・ゲームビデオ第一作ということ――この2つを記念して、ゲーメストが販売にご協力することになりました。
よーく読んで、ビシバシ注文&お便り下さい。

特製テレカ「沙羅曼蛇」プレゼント

申込方法
※価格は送料込みです。
※現金書留でご注文下さい。（ご注文書も同封して下さい。）
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
（18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい）

注文書

〒□□□-□□
住所
氏名　　　　様 TEL

	品名	値段	規格（○印を）
1	グラディウス	¥3,500	VHS β
2	魂斗羅	¥3,500	VHS β
3	ツインビー	¥3,500	VHS β
4	コナミBEST Vol.1 グラディウス／魂斗羅／ツインビー3作品収録	¥10,000	VHS β

※ご希望の品、規格欄に○印を

ゲーメストアイランド

なんだ――ッ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

地方のゲーマーの泣きごとなんて言わないでまあ聞いて下さいッ!!

★まあ聞いてください。私は編集部の人達やゲーメストの読者と同じく大のゲーム好きです。ゲーム歴もインベーダーからです(しかし、腕の方はあまり良くない)が、地方(ドいなか)に住む私はNEWなゲームができないだけでなく、大型のゲーム(ダライアス、A・バーナー(II)、アウトラン…etc)などは100%入ってこないし、第一、ゲーセンがない!

今、ぼくの住んでいるところ(町です)にあるゲームの台数は17台! 数えてしまえるところが恐しい…。しかもこれらは3カ所に分割しているので、いちいち移動が必要な上(ボクがです)、大半はプレイ台が100円もかかる。

しかも新しくない!

でも、17台ありゃいいじゃないか、と思う人がいると思いますが、まともじゃないんですヨ、このゲームは…。ボムのボタンがこわれた100円2回のファンタジーゾーン、100円1回でランクも難のグラディウス、14インチで音もほとんど聞こえない(他にプレイヤーもいないし、場所もせまい)ブラックパンサー、前なんか4方向イシターや、大技ボタンの使えないE・アワー、なんてのもありました。

私の町には3カ所にゲームがあるのは先に書きましたがF、K、おもちゃのYとなっていて、おもちゃのYには2台あります。今はありませんけど、昔、Yにグラディウスがあったんです。プレイしおわって店を出ると、なんと電源を切ってしまうのです。プレイしに行くたび、〝ゲットイズ　レディ、セブンティースリー…となるんですヨ…。

Fはテーブル2台とアップライト6台ですが、アップライトにはイスがなく、コンパネもなくくさっており、冬は暖かくなく、夏はあつい。そしてバスの待ち合い場所でおちついてプレイできず、ガキ、もとい、お子様も多勢で指さし攻撃をしてきますし…。

そして極めつけ、Kではプレイ代50円ですが、ハードランク100%! さらに両替機は空になると4～5日はかえないでそのまま。コインをのみこまれると、一応は返してくれるのですが、イヤミを言われる。

そして、ここからが本題ですッ。(前置きが長くてスイマセン)なんと、Kではゲーム台8台のうち5台がファミコンゲームです。

別に今はじまったことじゃないと思われますが(都会にもありますし)、しかし、もともとゲーム台が少ないのにファミコンを入れるなんて。それに、ゲーセンにファミコンを入れるのは違法じゃないんですか?

で、オペレーターの方に話したら、「ファミコンの方がもうかる」の一言。

ぼくが「ASOいれて、グラディウス入れて」と言うと、ファミコンで入れてくれます。ランクのことを言っても「お前らがヘタ!」の一言。

ゲームも1カ月か2カ月に1台替えるだけ。必ずしもNEWが入るワケでもなく、クレクマ入れたり(台数少ないのに入れんでほしい。おもしろいけど、1、2カ月もあそべませんよォー)、インベーダーボタンでテラクレスタ入れたり(連射のレの字もない)、しかもテラクレスタはたまにフォーメーションができない(ボタンがおかしい)ときもあり、どうしようもありません。

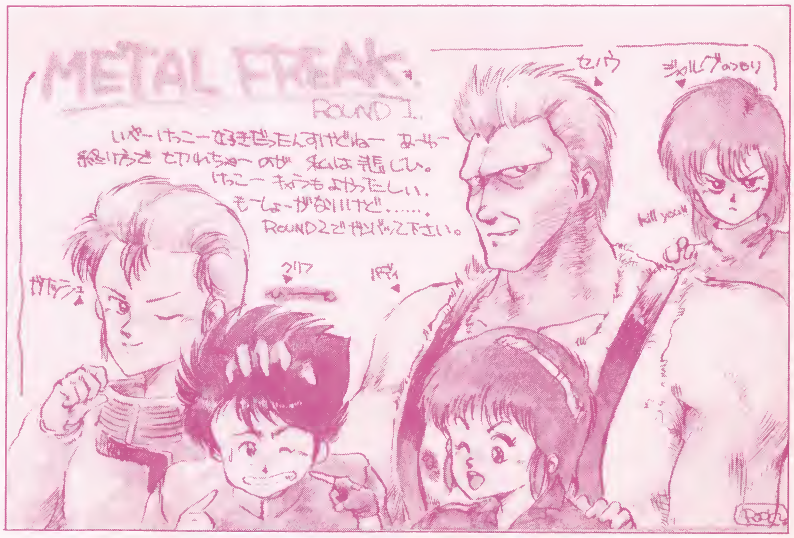
みなさんはこういったことをどう思いますか? 私はとても悲しい…。ぜひ、みなさんの意見をききたいのです。

(北海道紋別郡　恐怖のアゴリアン君は魔界村を見たか)

★誰がなんと言おうとゲームが好きなんだなあ。同じ好き者同志だから、君の気持ちはよく分かる。カードあたり。



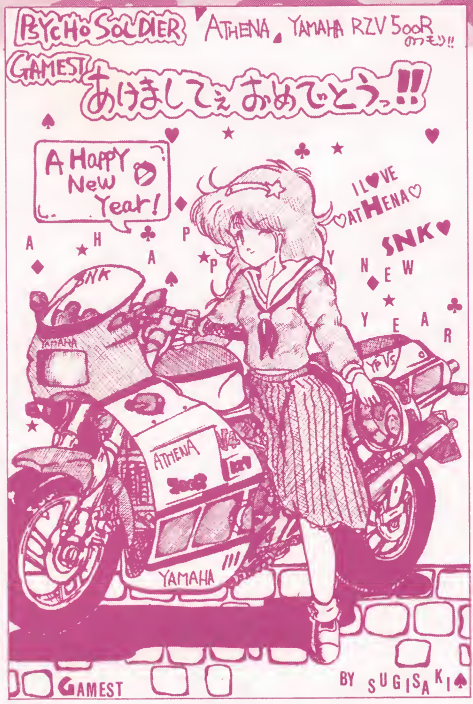
⬆(千葉県　鈴木秀男君)★とぉーってもいいあじ!! テレカあたり。



⬅(埼玉県　諏訪優二君)★蜂先生にはげましのお便りを!!

ゲームはバクハツダっ!!

ニッポンでは
年がかわると
気分をかえてガンバル
今年はドラゴンの年だ
舞い上がって
A Happy New Year!



⬅（千葉県　SUGI君）
★スカートはいてバイクですか!?

今年もやります「ア ハッピー ニュー…」

★去年の正月のことです。あのころは源平討魔伝の全盛期でした。みんな燃えてました。その中で、一番最初にクリアできた時はすごくうれしかったです。

その源平討魔伝でのお話。甲斐の面で待ってて、弁慶を倒すと後はほとんど敵が出てきませんよね。そこに旋風剣のアイテムがありますね。これを取った時、「必殺、旋風剣、いやー!!」と入りますが、近くのゲームセンターでは「いやー!!」しか聞こえないのです。

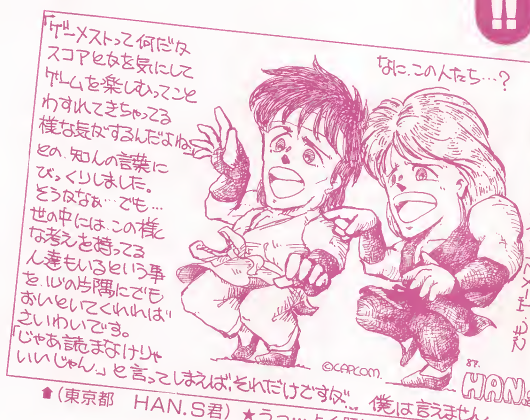
そこでこれを利用しようと、みんなでゲームセンターに集まって、こんなことをしてみました。

旋風剣アイテムを取った時に、みんなで一斉に「ア　ハッピー　ニュー」（A Happy New）と叫ぶのです。すると、ボイスで「イヤー!!」（Year）と入ります!!　これがゲーマーの正月だな、としみじみ感じました。この時の源平討魔伝は、まさにヒーローでしたね!!

P・S　今年もやります。

（北海道　K−D作田君）

★あの時代で英語の使い手とは景清もやりますな!?　しかし、今年もまたやるという君もナカナカですねエ…。



⬆（東京都　HAN.S君）★うっ…よく肝に銘じておきます…。

負けました！恐怖のお子様攻撃！

☆某デパートのゲームコーナーでのことです。僕がサイドアームズをやっていると、隣に変な小学生が近寄ってきました。そして「すごいね」と言いました。僕は今更このゲームでそんなことを言われるとは思わなかったので、少々うれしくなりました。

その後にファンタジーゾーンをやっていると、またその小学生が来て「2周目やらせて」と泣きそうな顔をして頼むので、「まぁいいや」と譲ってやりました。しばらくすると、その小学生は「お兄ちゃん、ありがとう」とお礼を言いにきました。僕は爽やかな気分になりました。

しかし、それだけではすまなかったのです。今度は「1943を2Pでやろう」と言い出したのです。僕は遊びだと思ってコインを入れると、何とそいつは「ぼくの分も」と言いだすではないですか!!

はっきり言ってムカつきましたが、子供に甘い僕はついに見ず知らずの小学生に1ゲームおごってしまいました。

イヤな気分でゲームをやっていると、そいつの仲間らしき小学生がやってきて「ぼくにも50円ちょうだい」と近寄ってきたのです。僕は思わずインドの子供を思い出してしまい、ビックリして「もう50円無い」と言ったのですが、図々しいことに「両替でこわしてきたら?」と言う始末。ついに1943の1P側ものっとられてしまいました。

落ちこんで離れた所に座っていると、5分もしないうちにまた寄ってきて「50円ちょうだい」攻撃!!　焦った僕は思わず「今度は僕におごってくれよ」と言うと、小学生グループはびっくりしてゲームコーナーから去っていきました。

それにしても、どんな恐しい兄ちゃんにたかられても1文も出さない僕が、こんな子供に50円（本当はそれ以上）もとられるとは…。これからは子供に対する態度を変えようと思いました。

（岐阜県　CORAL君）

★ホントにいまどきの子供ときたら…。おじさん達の子供のパワー不足を感じます。弱いおじさんに同情してテレカあげる。なに？　おじさんじゃないって？

⬇（神奈川県　堀内真由美さん）★このゲームをプレイする時にセロハンテープを持ちあるくのは誰だ!!



いきなりプレゼント！



CMコーナーでは同人誌の宣伝が多いようですが、『ガレージキット』の宣伝です！

1月15日に開かれる「ワンダーフェスティバル」では、私の作った「アテナ」のキットが販売されます。スケールは1/9（高さ18センチくらい）、すべて限定販売。

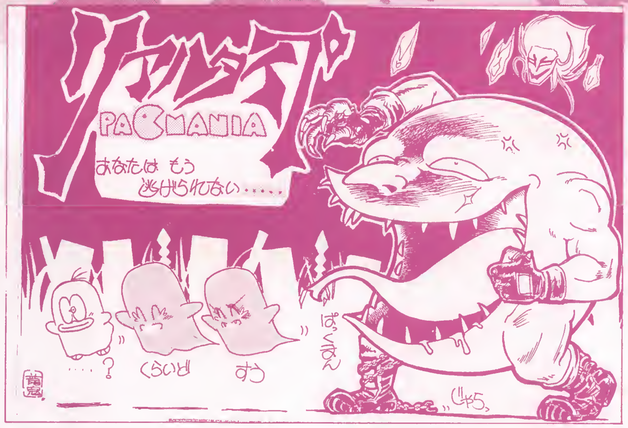
全日本ガレージキット大会、ワンダーフェスティバル—5は東京都立産業貿易センター（3・4F）で。JR山手線浜松町下車、徒歩5分。AM11時〜PM5時まで。

☆プレゼント…写真のキットを2名の方に。いきなりプレゼント係へ。

（東京都　北川駆礼緒）

パロディゲーム大集合

パンチのないパロゲーなんて
気のぬけたビールそのもの
もっとホップのきいた
パロゲー待ってるぜいっ！



➡（大阪府　龍君）★こ、この表情は!!　テレカあたりだい！

フレッシュマンの必修ゲーム!?
怒号証券
by SMK

★君達は今、我が社の研修生として入社した。逃げようったって、今からじゃいい職につくのは難しいぞ。

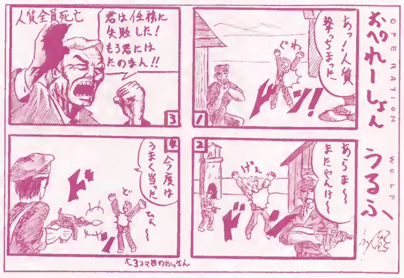
我が社は半端じゃやっていけない。ノルマがきつくってトラバーユ続出。友達だって甘く見ていたら足をすくわれるぞ。数々の研修をパスしてリッパな我が社員として巣立っていけ。

研修後：100点…本社派遣。80点…都内、大阪。60点…関東一円。40点…地方。20点…南鳥島。それ以下…ケーメスト編集部。

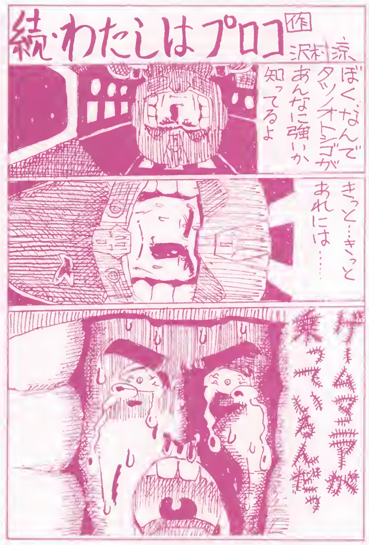
プレイヤーはTシャツデザインの人（リクルートマン転清）。エンピツ、ケシゴムでプレイする初の体感ゲーム。さぁ、君も今日からサラリーマンだッ。

（埼玉県　うひょひょZ君）

★リクルート戦線にそなえてきたえておこう!?　竹だに。



➡（兵庫県　能転樹君）
★３コマめがよいね。



（東京都　沢村涼君）
★なるほど…。



⬆（福岡県　安全靴君）★……。

物理学のヒーローは君だ!?
サンダーテスター
by NANCO

★味方の基地から連絡が入った「至急半田を送ってくれ。指令を出す脳部分のＩＣがつかないんだ」

連絡をうけた我々の基地は至急輸送戦闘機サンダーテスターを発進させた。サンダーテスターは敵の攻撃の中、ひたすらまっすぐに6つのスペースハイウェイを走らなければならない。

●遊び方

武器は交流ザッパー×2、0Ωブラスター（1ハイウェイにつき5発）だ。

敵は直流弾や交流弾を撃ってくるぞ。障害物（水柱、岩、etc.）をやっつけながら撃滅せよ。

0Ωブラスターはボス以外のどんな敵も貫通して、爆発！した時に周りの敵もまきこみます。

スペースハイウェイを走っていると、途中にホワイトサンダーセプターがコンデンサーボールか電池ボールのどちらかを落としていきます。それを取ることによりパワーアップができます。

●パワーアップ!!

コンデンサーボール…交流弾以外のすべての敵の攻撃から身を守れます。

電池ボール…電池メーターがある程度回復します。

さぁ、君は感動のエンディングを見れるか!?

（神奈川県　パケットキラーさっちゃん君）

★0Ωといえば超電導。ハイテクの限りをつくしたゲームですな。でも、もう少しってところだね。梅ですな。

恐怖のリメイク版!?
レッキングクルーが襲いかかる!!
THE JIAGE-YA

©Mintendo

★ちゃお！　元気しちょる？　今度のMintendoの新作は「THE　JIAGE-YA」だ！　そう「レッキングクルー」のリメイクさ!!

壁壊しとして活躍していた2人組、マリオとルイージがハンマー持って、今度は家をぶっ壊すんだよ、家を！　その中に住んでる奴を追っ払えば面クリなんだぜ！

しかし、ゲームであるからには、そんなにうまくいかないねぇ。

時々、巡回中のポリ公や「立ち退き反対」などと書いたプラカード持ったババアの集団なんかが俺達の邪魔しに来るんだよ。

でも、そんな奴らにゃ目ん前でハンマー振り回して、「ギャアギャアぬかしやがって。しまいにゃ、このハンマーでてめえのドタマから足の先ッポまでどつき倒してコッパミジンにしてやるぜ！」と怒鳴り散らして追っ払っちまえば簡単よ！

ただし間違っても殴っちゃいけねえぜ。「殺人罪」か「傷害罪」のレッテルをはられて、クサい飯を食う羽目になるからな。殴りはミスだぜ！　気ィつけな。

ま、色々と言わしてもらったが、おまえら、頑張ってみいや！　豊かな土地と高い地代がおまえらを待っとるぜよ！

㊟…よいこのみなさんは、まねをしないようにね。

（大阪府　島田奈美代師匠・CHAO&HEROES OF GAME・まりなたす君）

★タイトルをパロッただけのありがちなパロディーとちがい、とてもいい味が出ています。松のテレカあたりい…と言いたい所だけど、ペンネームが長くて私には覚え切れないので竹に格下げ!!　ま、でも正月だから大目に見てテレカあげちゃう！

こちら こだわり 派

考えることって
めんどうくさいかも知れない
話すことって
勇気のいることかも知れない
分からせることって
誠意が必要なんだ
でも時にはやらなくてはいけない

悪いとキメつけられたまま 黙っているのはもうやめよう

☆聞くところによると、全国の中学校のほとんどがゲームセンターへの出入りを禁止されているそうです。(ゲーメストの読者アンケートの調査では約半分…㊙) 実は、ボクが中学生時代に通っていた学校も以前はゲームセンターの出入りが禁止されていました。

しかし、今ではこの学校の中学生は大手を振ってゲームセンターに通えるようになりました。ボクらを始めとするゲーム少年の熱意が学校側を動かしたのです。

今回はその事をお話します。

ボクが中学生のころ、ゲームセンターへの出入りは厳禁で、規則を破ると往復ビンタのうえ、長時間正座をさせられました。生徒のほとんどは学校側に見つからないように、指導員の影におびえながらゲームセンターに通ったものです。

ある日、ボクも指導員に見つかり、その翌日、当然のごとく指導室へ呼び出されました。

指導室で先生にさんざん怒鳴られた末、ボクは先生に聞きました。

「どうしてゲームセンターに行ってはいけないんですか」

すると先生はいかにもあたり前のように、

「あんな所は不良のたまり場で、シンナーを吸っている奴がいっぱいいるんだ。そんな奴にからまれたりでもしたらどうする」

と言いました。

それを聞いて、ボクの怒りは爆発しました。だってそんな奴は一人もいないし、お店の人だってしっかり管理している。お店の内情も知らずにいかにも自分は全部を知っているような事を言うなんて、腹が立ちます。

先生は続けて言いました。

「お前は自分がした行為を分っているのか! 悪い事をしたくせにいばるんじゃない!」

ボクは納得がいきませんでした。ゲームセンターに行く事のどこが悪い事なんでしょう。先生の説明は理由にはならない! 相手にならん!

ぼくは意を決して校長室へ向かいました。何のために? もちろんゲームセンターへの出入りを校長先生に認めてもらうためにです。

はじめ校長先生は何ごとだという様な顔をしていましたが、ボクの話をまじめに聞いてくれました。

ボクは校長先生にゲームセンターは不良のたまり場じゃない。シンナーや煙草を吸ってる奴なんか一人もいない。お金だって、自分のこづかいの中から出しているんだ。それなのに、どうしてゲームセンターに行く事が悪いことなんだ。と必死に訴えました。

なんなら、校長先生自らゲームセンターに来て内情を見て下さいと言ったところ、校長先生はウンとうなづいて下さり、その日、わざわざ市内のゲームセンターに立ち寄りお店の中をよく見て廻り、お店の店長とも話し合いをして下さいました。

そして校長先生は、「君たちの言うことは良く分った。今すぐ解禁という訳にもいかないが、少しずつ近い将来必ず出入りを認めるようにしよう」

と約束して下さいました。

その日を境に、指導員は次第にゲームセンターに来なくなってきました。今ではゲームセンターの出入りが公認されるに至っています。

とにもかくにも全国の中学生の大半が、ゲームセンターへの出入りを禁じられていることは大変残念で腹立たしいことです。しかし、このまま禁止されているままで良いのでしょうか。

自分達のしている事が悪い事だと決めつけられて、それで良いのでしょうか。もっと学校側と腹を割って話し合いゲームセンターの内情を理解してもらえるようにしていくべきではないでしょうか。もちろんそのためには、自分達もゲームセンターの雰囲気を良くしていくよう努力していかなければなりません。

ボクのとった行動は、たまたま成功例に結びついたものですが、それでも何か参考になるのではと、今回筆をとりました。

指導員におびえているのでは何も始まりません。風営法で16歳未満は午後6時まで法律で入場を認められている事は、入場する権利があるという事です。

今こそ立ち上がる時です。ゲームセンターへの入場を認めさせるべく、全国のゲーマーの皆さん、がんばりましょう。

(長野県 ういにんぐらんな あずっちょん 高校生・17歳)



➡(北海道・米ニスト井斉君)★厄年ということで、今年はますますドラゴンがヒーローになるかな?



⬅(兵庫県・北八荒君)★それで女性ゲーマーが生まれる…わけないか!?

なぐる・けるは悪いかも… でもそれだけ 好きってことじゃない?

☆12月号で「ゲーム台をなぐる・ける」ということで、文章がのってたけど、俺もよくやってしまう。いけないと思ってるんだけど。

でも、こんなことをしてしまうのは、本当にそのゲームが好きだからじゃないのかな。

そうならなおさらと思うかも知れないが、そういう人はミスるとなぐったりするかも知れないが、そこをクリアするとものすごく喜ぶと思う。だから、そういう人はそのゲームがそれだけ好きなんだと思う。たった100円ぐらいで怒りや喜びを味わうことができるのである。

今の世の中はすなおに怒りや喜びを表現する人をバカにする傾向がある。だから俺はわざと「バカヤロー」とか「ヤッター」と言う。

それをみんなはバカにする(している)だろう。特にマニアと呼ばれる人間が。

人間は感情があるんだよ! なにも俺はゲーム台をなぐりまわっていいと言ってるんじゃない。ただ俺はゲームに哲学なんかなくてもいい、楽しんでやんなきゃ! と言いたい。(それでも、それが他人がメイワクならやめた方がいいかな? こんなに書いてすみません。)

(兵庫県 書いた後で少し反省している石木賢治君)

★確かに、ひとつの物事をいいとか悪いとかで決めるのでなく、いろいろな方向から見てみることは大切だネ。ウン、君の意見はなかなか鋭いぞ。

君はヘタな役者よー、あるいはごじょうだんでショーコーナー

君にはヘタな役者か、売れないライターか、病院に入るか…3つに一つの道しかないのだ。

店員のおばさんは命のおんじん!!

ある日、ぼくがゲーセンから出たとき、なんと前方にお父さんがいたのです。すぐに逃げようとしましたが、あんのじょう見つかりました。

その日、お父さんはこう言いました。

「こんどゲームセンターに行ったら半ごろしだ」

と言ったのです。

そっそんな～思いつつ、めげずにゲーセンに行ってしまった。

それから1週間たったその日、ぼくはライフフォースをやっていました。1周目をクリアしたとき、ぼくは入口を見た。なんと入口の向こうからお父さんが来るではありませんか～。

いそいでゲーセンのトイレへ行ったら、なんと人が入っているのです。あせりにあせり、隠れる所を探してジタバタしている間に、店員のおばさんが「どうしたの？」って言ったので、ぼくは「お父さんに見つかると半殺しにされるんです～!!」と言いました。

そうしたら、店員のおばさんが「ここにかくれなさい」と言ってくれたので、ぼくはカウンターの中へ入り、しゃがみました。

ほんの少したってから、店員のおばさんが「もう行ったわよ」と言ったので、カウンターから出ました。

ぼくはとてもうれしかったので、「ありがとうございました」と言いました。こんなにこわくて、うれしい思いをしたのは初めてでした。

（東京都　バブちゃん）

★ホントにこわいお父さんですねぇ。でももう少しの辛抱ですよ、君のお父さんだって、やがて…。

いったいいつになったら

☆ある日、1943にハマッていると、かわいい女の子が2人、バブルボブルの前に座りました。僕と女の子は50cmとは離れていません。やったぜ！　ルァアッキィー♡と思いました。

でも、女の子はしばらくしゃべっていたかと思うと、すぐに出ていってしまいました。気が付くと、1943はすでにタイトル画面になっていました。ガックリと落ち込んだ僕は、すぐ近くでやっていた「マスクマンショー」を見て帰るのでした。おしまい。

●ひとり言

日本仏産∨GMレコードはいったいいつになったら発売されるのだろう？

（愛知県　佐藤由典君）

★最後のひとり言で、君の文章は救われました。アーメン。

だってスケベは男の甲斐性

☆神様～おねげえだ。俺の願いをかなえてくれ～。「スーパーリアル麻雀PII」のショウ子ちゃんのH♡シーンの写真を特集してくだせ～。

思い起こせば1年前、ショウ子ちゃんを見た時から、俺は投資し続けた。1日に2時間、3時間座りっぱなしの日が続いた。（その間、最高7連チャンまで一度だけいった。）2万円使っただろうか、3万円使っただろうか。もう俺は疲れちゃったよ～。

お願いだから特集して！　写真はカセットインデックス大にして（もちろんカラー）数号にわたってでも全部（キャッH♡）掲載しておくれ～（その時、ゲーメスト毎号3冊買っちゃう♡）。

でないと、また毎日毎日見れないのに、2時間も座りっぱなしになっちゃうよ～だから、よろしく！

（あ、ゲーメストの増刊という手も…）

（福岡県　正直トマス君）

★お願いと言いながら、君の要求は…態度がデカイ。でも実は私も特集してみたい♥

蜂先生一体あなたは…

☆さて、今回集まってもらったのは他でもない。貴誌にて「メタルフリークス」を連載なさってる蜂文太先生のもう一つに顔についての私の推測を皆さんにお伝えする為だ。

レモンピー○ル（根も葉もない噂を信じて極悪非道なとんでもない雑誌と思っている諸兄が多いようだが、実はこの雑誌はゲーマー必読の本なのだ。何故か？　それはジャンコのG・Dが漫画を描いており、しかもそれが非常に面白いからだ）なる雑誌がある。

さて、そのレモン○ープルだが、Birthdayなる作家が不定期に作品を描かれている。その彼の絵が蜂先生にそっくりなのである。それだけならまだ偶然という事も出来よう。しかし、それだけではない。彼の作品のヒロインは〝シャルディ〟というのである。この名はゲーメスト11月号の〝可変少女シャルディ〟と一致する。しかもコスチュームまで細部を除いて同じなのである。更に蜂先生がゲーメスト11月号で「メタルフリークス」を落としたのとレ○ンピープル12月号の掲載作品の執筆時期とが一致するのだ。

蜂先生は今、流行の2つのP.N.を持つ作家ではないだろうか？（森○塔＝山本直樹、みやすのんき＝ひろ○りーのぶ etc…）以上が私の推測であるが、如何であろうか。全くの別人、あるいはどうしても正体をバラされたくなかったとおっしゃる場合はお詫びのしようもない…。

（神奈川県　魔時訶流君）

先生!! 本当のところどうなんですか!?



（埼玉県・GIL-AHO君）★この姿にサングラス、もしや月光仮面では!?



⬆（東京都・みのやみのる君）
★左下のナイトがいい味出てます。

オペレーターもがんばっていますよ

★ただ悪いから悪い、とか、お金（おこづかい）は本来本人とその家族の間の問題であるはずなのに、ゲームセンターはお金を使い過ぎるから禁止、とかキメつけてしまっている学校やPTAが割合多いんですね。

でも、それは大部おかしいんじゃない、ということで、長崎県のオペレーターの皆さんが学校側と意見交換の場を持った。

そのニュースを、長崎市でゲームセンターを経営している森田啓介さんが朝日新聞長崎版と共に送って下さったので、（記事を要約して）ご紹介しよう。

☆ゲームセンターでの少年の非行防止を話し合う学警連（学校警察連絡協議会）とゲーム場業者の意見交換会が浦上署で開かれた。

補導のための教職員、PTAなどのゲーム場への入場をめぐり生じている学校と業者間のトラブルをなくそうと、学校関係者とゲーム業者が意見交換の場を設けたもので、浦上署管内の小・中学校長六人と業者九人が出席した。

業者からは「私達は補導に対して全面的に協力しており問題はないはず。PTAなどの補導の方法に問題があるのでは」「条例で認められているのに校則で禁止して子供を罪人のように扱う学校側のやり方はおかしい」「健全娯楽としてのゲームがなぜ悪いのか」などの意見が出された。

学校側は「生徒が余分な金を持ち歩くのは好ましくないので禁止している。補導員も生徒指導に熱心な余り、一部で行き過ぎもあったようだ」と答え、今後は生徒の心理面を十分配慮し、店にも迷惑がかからないよう両者が協力して指導を進めて行こうと申し合わせた。

★ニュースをお寄せ下さった森田さん、ありがとうございました。

ゲームの世界

ふれあい

ヘンなヤツ
いやなヤツ
もう行きたくない
そう思う時もあるけれど
やっぱり
ゲーセンはいい

本当のゲームの味ってゲーセンでしか出せないよ

☆僕は、ある雑誌に書いてあることを読んで、腹が立ちました。それはPCエンジンのことです。

PCエンジンはハードがよく、ゲームセンターのゲームをつくれるほどなので、「これからのゲームセンターは体感ゲームなどが主流になる」と書いてありました。

ちょちょっと待って下さいよ。これ、よくいう短絡的というやつじゃありませんか。

そりゃー、PCエンジンでも体感ゲームは移植できませんよ。しかし、テーブルゲームのゲームも移植はできないと思うのです。

そのうちR―タイプやドラスピが移植されるようですが、僕にとってみりゃ、「形だけの移植」だと思うのです。だって、ドラスピなど、困った時にゲーセン友だちといっしょにいい方法を考えたり、ゲーセンのおじさんなどとゲームの話などをしながら、自然にゲームの味を知っていく…。

これはゲーセンの「グルメ」なのです。ゲーム内容がそっくりでも「グルメ」の味は違うと思うのです。

僕は、ゲーセンの「グルメ」があったかみがあって、美味だと思います。

（島根県・小林良介君）

★小林君の見方、納得。ゲーセンでのおしゃべりとか交流というスパイスのきいていない料理なんて…。

一瞬いいなと思った家族の一シーン

☆僕は今日、とある店（といってもド田舎なので、ゲーム専門店はありませんが…）にアウトランをPLAYしに行きました。すると先客がいたので「どれどれ」と見に行ったのですが、実に良い光景でした。

ある家庭が一家でアウトランに夢中になっていたのです。お父さんはハンドルを握り、子供がギア、そしてお母さんはれきで微笑を浮かべながら見ていました。

パッと見ただけでは「なあんだ」というような（現にNくんは言った）ことだけど、とても意味深いと思いました。

僕はSEGAが体感ゲームを出してから「ゲームセンターの中に、家族で遊べる遊園地が出きる」と思いました。

ダライアスが入った当初もあのショッキングなシートに、サウンドに、また画面に、僕たちにまざって、大人たちは驚きの目で見ていました。今もそうです。

今まで、ゲームセンターは大人たちに冷たい視線で見られていたのかもしれません。でも、もうそのような時代は過ぎ去って行くと思います。

僕は大型ゲームを例に上げましたが、このように大人たちに爽快なショックを与え、ゲームを理解してもらえるようにするには、どういうゲームをつくればよいか、メーカーももっと考えて下さい。

（秋田県　笹錦洸君）

★親も子も一緒になって楽しく遊べるゲーム。むずかしいかも知れないが、メーカーさんもがんばるしかない！

バレるかバレないかそれが問題？

☆ぼくは小学6年生の、ゲーム大好き少年です。

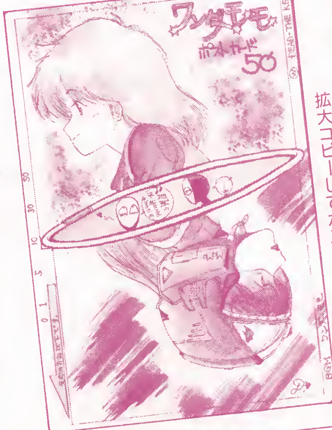
ぼくの話を聞いて下さい。

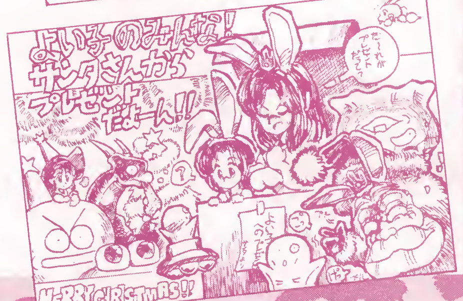
ぼくは小学生のときから、ゲーセンに行ってるけど、このごろそのことがお母さんにバレそうなのです。

みなさん、それはヘンじゃないかというかも知れなけれど、ぼくがゲーセンに行っていることを知らないのです。（お母さんだけでなく家族のみんなも。）

友だちも、どうやらそういうことになっているらしいのです。そのために、もう友だちとゲームセンターに行くことはなくなってしまったのです。

でも、ぼくは自分でゲーセンは悪い人のタマリ場ではないと信じているので、ひとりでゲーセンに行っているけれど、これからどうすればいいのでしょう。どうかよい方法を教えて下さい。





⬇（青森県・しばた君の友人君）★私はよい子だからプレゼントをもらえるのでしょうか!?
⬅（茨城県・DEAD崎君）★拡大コピーしてポストカードに!?

ギアガチャって邪道じゃないのについてこんなご意見

アウトランはすばらしいでも故障の多いのは問題

先日某ゲーセンで、初めてアウトランの海外バージョンをプレイしました。プレイしていてすぐコースが違うなぁ…というのはわかったのですが、他にも何かが国内バージョンとは違うのです。何かが…。そう、最近ゲーメストでも問題になっているギアの感触が全然違うのです。よくはわからなかったのですが、どうやら国内用よりはかなり丈夫にできているようでした。

外人は体が大きく力も強いから丈夫につくってあるんだと言う人も多いでしょうが、それだけのモノが造れるのなら、何故国内用も同じように丈夫に造れなかった（造らなかった）のでしょう!? はっきり言って、セガが日本のプレイヤーを完全にナメているとしか思えませんでした。（少しキツい言い方ですみません。）

海外バージョンの話はひとまず置いといて、自分のよく行くゲーセンのうち、アウトランのある店7軒のことを考えてみました。その中にはハンドルがこわれてしまい、バカになっている店も多く、とってもやりにくい!!

さらにA店（都内でも有名な店で客のマナーなども最高）では、ギアガチャがわかる何カ月も前にギアやハンドルがブッこわれていました。普通にゲームをやっていてさえ、こんな状態なんです。

これはもうお店側のメンテナンス以前の問題で、構造上の欠陥としか言えないんじゃないでしょうか？

アウトラン1台って本物の軽自動車なんかよりよっぽど高いんでしょう？　本物の車のギアやハンドルって、アウトランなんかとは比べものにならないくらいよく使われますよね。でも、車のギアやハンドルが壊れたなんて話は聞いたことがありません。

アウトランだけじゃない。大型筐体のゲームってほとんどが故障だらけです。一方的にプレイヤーやオペレーターのメンテナンスの責任だとする前に、メーカー側ももっと耐久性、安全性を考えるべきです。

（東京都　アウトランナーズ君）

ギアガチャやかせぎって良識の問題じゃなぁい？

☆11月号の「ギアガチャって邪道じゃない!?」（42頁）という意見に同感。

ゲーメストって書いてることと、実際にやっていることが違うような気がするんだよね。

コスリは許せないことだって書いておいて、ギアガチャは許せるなんて、おかしいよ。それに、8月号で永久パターンや残機かせぎの問題を取り上げたのに、実際は、めざせハイスコアのコーナーには点かせぎを使用したスコアが1位に載せられているのはどう考えても変だよね。「君こそゲーメスト」のゲーメストっていうのは、長時間かせぎを使って、店の人やそのゲームを

（東京都　007となかまたち君）

★ウーンとても難しい問題だね。ゲームセンターってやはり友達といっしょに行くのが一番楽しいんだけど、一度勇気を出してお父さんをさそってみたら。きっと味方になってくれると思うよ。

競馬新聞もいいけど時と場所を考えて

☆私は時々某社直営店に行くのですが、そこの店の店員が変わっているのでお教えしましょう。また、私の意見も少し言わせてもらいます。
　簡単にいうと、その店の店員はカウンターで競馬中継をラジオで聞き、そして競馬新聞らしき物を持ちながら、赤鉛筆を持っているのです。（小中学生に解るだろうか？）少なくとも私が遠目で見るぶんにはそう見えました。
　その店には、ほとんど中高生しか来ないので、比較的明るい雰囲気を出していたのですが、その店員の周りだけは一種異様な空間を感じさせていました。
　一方、同じ商店街にある、別のゲームセンターでは、小中学生が店員にあいさつさえしています。それにカップルや子供を背負った若いお母さんの姿まで見えます。
　どんなに設備がよくとも、商売をしていく以上、店員もそれなりにモラルを持ってほしいものです。客が今一番必要としているものは、老若男女が映画館のように気軽に入っていける、という店の環境だと思います。
　当然の事だと思う人もいれば、独りよがりな話だと思う方もいるでしょうけど、少しでも皆様の話のタネになってくれれば、私はそれだけでうれしいです。
　P・S　私のスコアネームは〝HIR〟です。もし横浜で見かけたら、気軽に声をかけてくださいね。もち女性もね！
（神奈川県　田中浩君）

★ほんとにね。管理者って、ただいればいいという訳じゃないよネ。まして仕事中に競馬新聞、広げているなんて論外。

やりたい他の人たちに迷惑をかける人のことを言うわけ？常識あるゲーマーなら、かせぎや邪道技なんて、そのやり方を知っていても使わないんじゃないかな？
　今、小中学生のゲーセンへの立ち入り禁止が問題になっているけれど、それ以前にプレイヤーのゲームへの取り組み方の方が重要な問題じゃないかな。
　僕自身は小中学生がゲーセンに来ることは悪いことではないと思う。むしろ良いゲームをすることで判断力、集中力、反射神経がある程度養われると思っている。だけど、おかしな方法でゲームをして、その子供の性格がゆがめられたり、常識が麻痺してしまうのなら、マイナスの面が大きいんじゃないかな。
　話が横にそれてしまったけど、とにかくひとりひとりのプレイヤーが良識とゲームに対するしっかりとした考えを持ってゆかなければ、ゲームやゲーセンに対する社会の見る目って、いつまでも変わらないと思う。そのためにももっとゲーメストにはしっかりしてもらいたいんだよね。
（石川県　一言居士君）

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
　当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆アーケードゲーム基板、グラディウス、テラクレスタ、スクランブルフォーメーションなどを安価にて御譲りします。くわしくはW封筒で。
（〒160　東京都新宿区高田馬場1−21−26　西橋倫治）

☆アーケードゲーム基板、フロッガーと筐体（テーブル）14インチ水平パネル2台とスペアボタン2個つけて、25、000円で売ります。送料はそちらもち。往復ハガキで連絡を。
（〒780　高知県高知市宝町17−20　山村正人）

☆ゲーム基板、バラデュークを20、000円ぐらい、バブルボブルを5〜60、000円で。くわしくは60円切手同封の封書で連絡下さい。
（〒390−03　長野県松本市大村438−17　横林克幸）

☆アーケードテーブルゲーム機（ミニタイプ）を30、000円以上で売ります。PC88SRやX1などのパソコンをつなげて、ゲームができるようになっています。Wハガキ待ってます。
（〒547　大阪府大阪市平野区加美東1-11-26　辰田恒樹）

☆アーケードゲーム筐体（14インチディスプレイタイプ）を売ります。パネルとPCBがありませんので8、000円位で。多少なら値引きも可。連絡はWハガキで。
（〒254　神奈川県平塚市御殿場1−26−5　河野靖）

☆ゲーメスト創刊号から87年11月号までを各200円〜250円で、ゲームミュージック（7枚）を各1、000円で売ります。Wハガキで連絡して下さい。
（〒784　高知県安芸市川北4301−7　松本英明）

☆ナムコゲームミュージックVOL1、2（カセットテープ。ポスター付き）をセットで3、000円で売ります。まずは往復ハガキで。
（〒384−01　長野県佐久市中込2055　土屋研英）

買います

☆ボスコニアン、ディグダグIIのPCBを持っている方、安く売って下さい。返信用切手を同封の上、封書で連絡を。
（〒274　千葉県船橋市三咲8−11−7　西上直洋）

☆アーケードゲーム基板、べんべろべえ、ロードランナーIを安く譲って下さい。業者、ゲーセン経営者、マニアの方、誰でもいいからお願いします。
（〒861−11　熊本県菊池郡西合志町須屋1624−42　江島英靖）

☆セガソフト、スペースハリアー、ロッキー、ザ・プロ野球を各3、000円＋送料で買います。ハガキ下さい。何年でも待ちます。
（〒496　愛知県津島市祢宜町7　野村高志）

その他

☆PC8001MKII、ディスクドライブ（エプソンTF10・2ドライブ）ケーブル、ディスケット（30〜50枚）を、あなたの持っているイシターの復活の基板と交換して下さい。できれば筐体もつけて下さい。封筒で連絡を。
（〒670　兵庫県姫路市小姓町101−1　井上智紀）

☆僕のセガソフトのスペースハリアー、ファンタジーゾーン、ダブルターゲット、ジリオンのどれかと、あなたの北斗の拳、ウッディポップ、魔界烈伝、ワールドサッカーのどれかを交換して下さい。全て箱、説明書つき、Wハガキで。
（〒277　千葉県柏市中原1875−112　山本厚志）



もうがっかや？

（山形県の言葉＝高橋雄次君提供）

お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

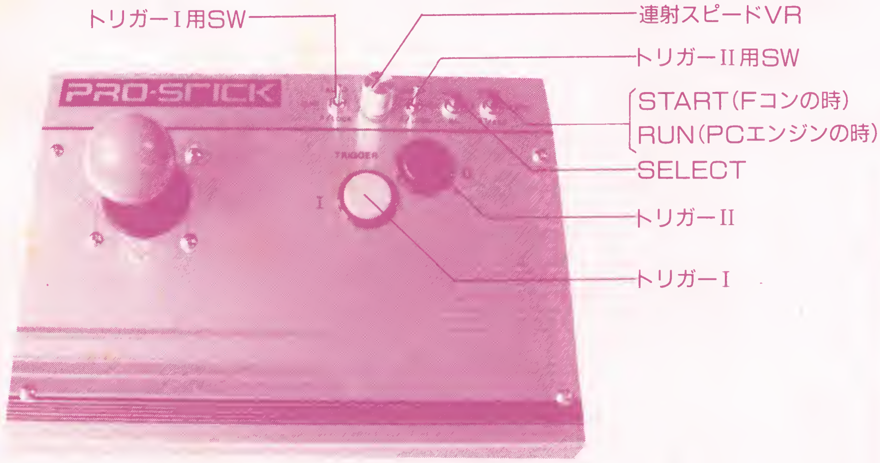


あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

●もうこれ以上完璧なものはありません!!

シグマならではのマルチ・プロスティック

PCエンジン・マスターシステム・マークIII・パソコン・Fコンに対応



(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

●型番SJ-9800TB　¥8,900

■別売コード



＊PCエンジン用コード(型番コードPC)……¥2,000
＊マスターシステム
&マークIII用コード(型番コードMM)……¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)…………¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)…………¥1,600

プロ・スティックの特長

＊別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊トリガーI, IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊連射のON, OFF＋トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
＊全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1, 2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。(PC88シリーズには対応しておりません)

PC-8801 MKII／SR／FR／MR専用スティック　型番SJ-88P……¥12,000



(注)PC8801FH/MH/VAには対応しておりません

お申し込み方法

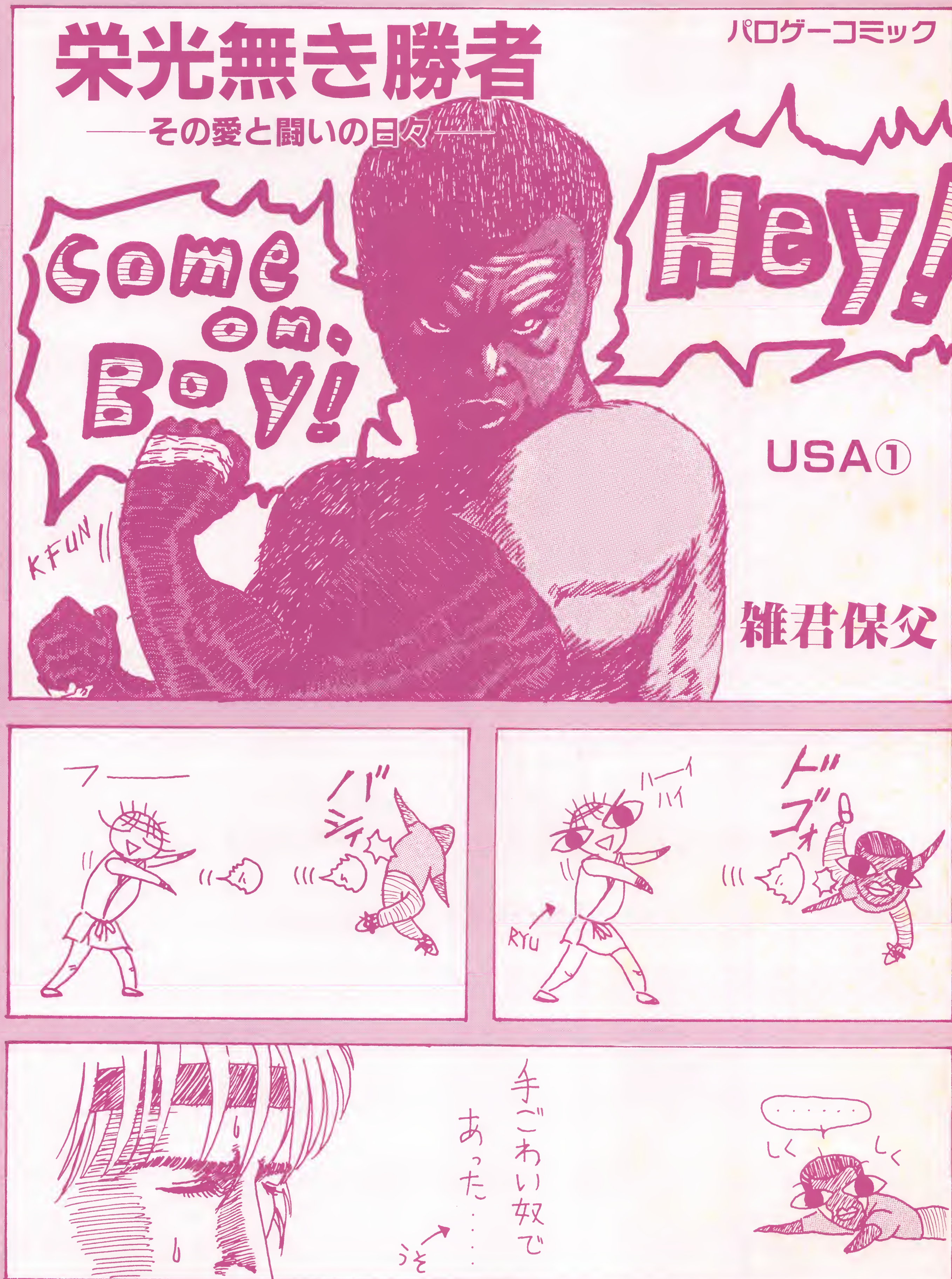
＊ご注文は、下記の申込用紙にご記入の上お送り下さい。
＊お急ぎの方は電話で申し込み下さい。
＊商品は宅急便でお届けします。
＊送料は全国一律600円。
＊代金は商品と引替えにお支払い下さい。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293
石田ビル1F
シグマ電子
TEL 07948(4)0476

キリトリ線

《申込書》　昭和　年　月　日

フリガナ 氏名		年令	オ
住所	〒		
TEL		保護者氏名	
申込商品名			



栄光無き勝者
——その愛と闘いの日々——
パロゲーコミック
Come on. Boy!
Hey!
KFUN
USA①
雑君保父
フー
バシィ
ハーイ ハイ
ドゴォ
RYU
手ごわい奴であった・・・・
うそ
・・・・・・
しく しく

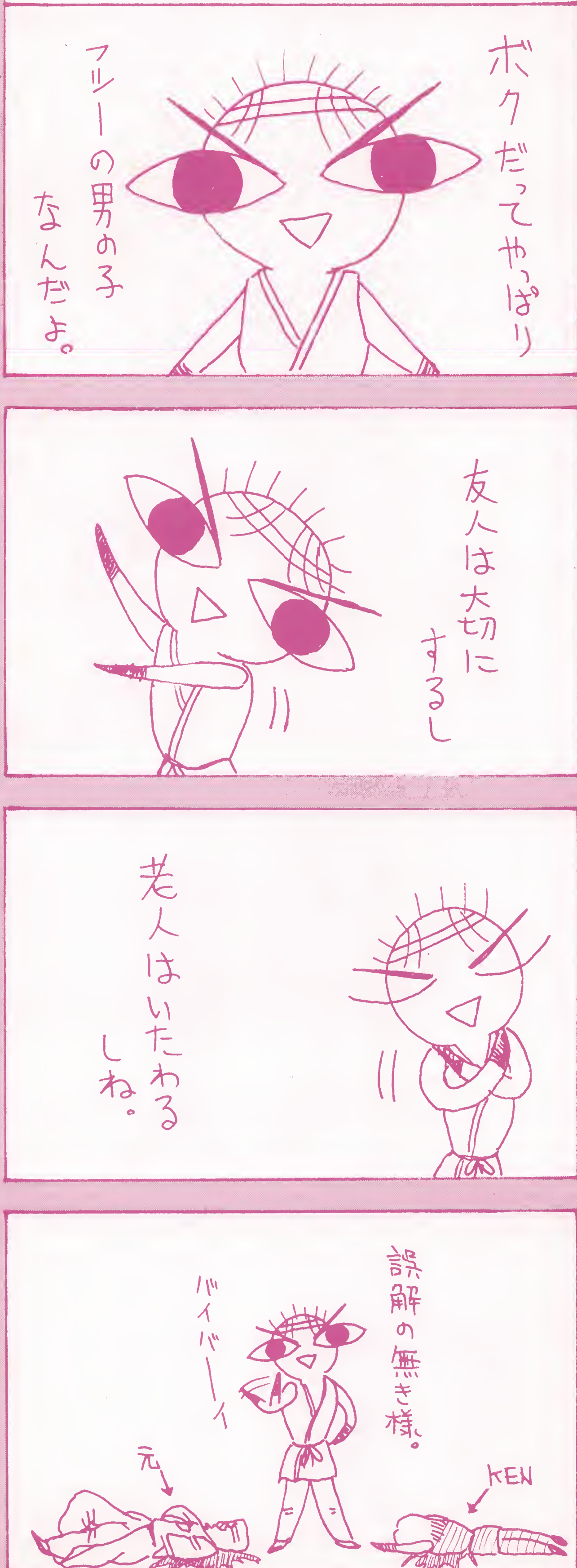

ENGLAND
そーーらそらそら
とどめだよーーーん
えへへえ
オーノォー
はどうけんのかまえ
ズリ
ズリ
くるるぅ
くるくる
バキ
ドカ
いててえ
ぽい
マダマーダネ
ぽい
こここここんどこそ
とととどめええええ
えへへーえ
だらだら
ふらふら
オーカミカーゼ
スシ
テンプーラ
グッバイ
ジャパニーズ
HA HA HA HA
くるくる
ぶーん
ガッディームウウウ
JAPAN
いてえええ
飛び道具とは
ビシ
ひきょうなりイイイ
ガッディーーム
ドム
オオオオオ
正義は勝つ!!
オーーー
性格





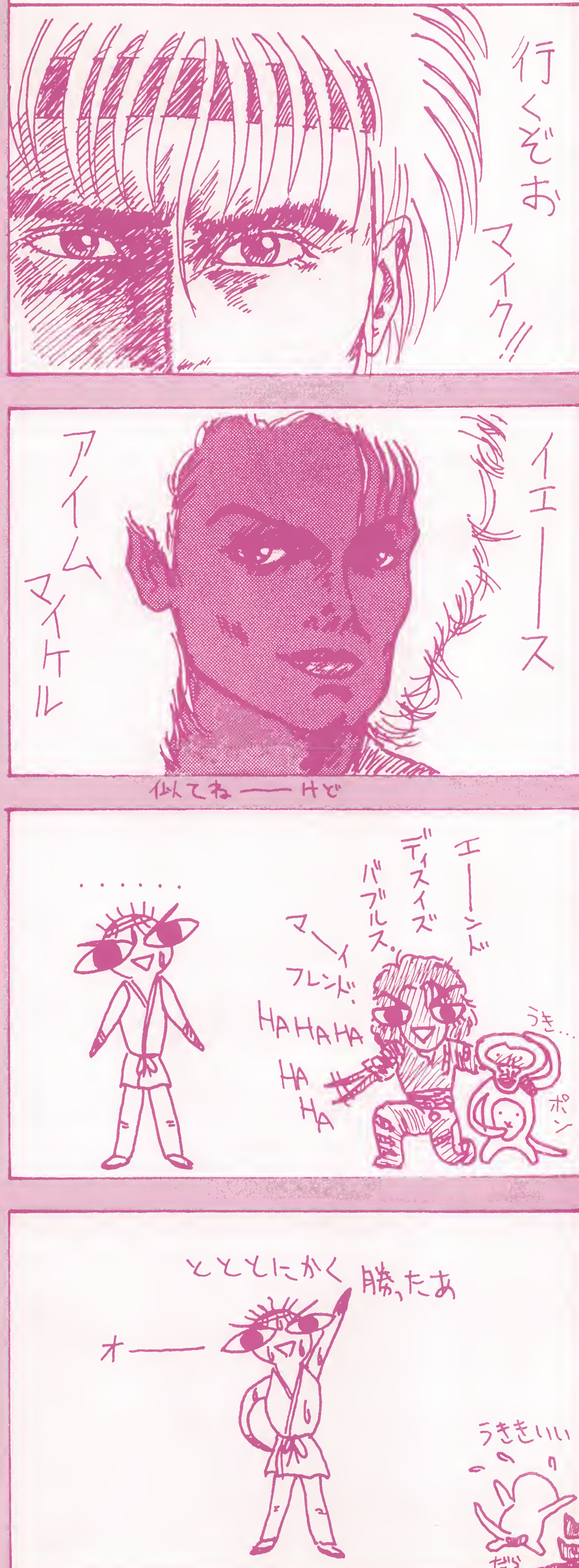
★この作品はフィクションです。実在の人物・団体・事件・ゲームなどには、いっさい関係ありません。ほんとよ。

NON TITLE



END.

USA②



だら

GAMEST 豪華おたのしみプレゼント

プレゼント希望の人は

1月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り――1月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト2月29日発売4月号誌上にて発表。

①SNK提供ゲバラポスター〈10名〉



キューバ革命の勉強になるぞ！

②ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



この次は何にしようかな？

③ゲーメスト特製おたのしみ袋〈10名〉



お正月にぴったりのプレゼント

④アイレム提供Mr.HELIの大冒険ポスター&ポップセット〈10名〉



こいつは期待できるぜ！

⑤アルファレコード提供セガ・ゲーム・ミュージックVOL3&GMOレコードカタログセット〈5名〉



GMOレーベルの全タイトル収録のカタログだぞ！

⑥アミューズビデオ米子提供ファミコン・ディスクシステム〈1名〉



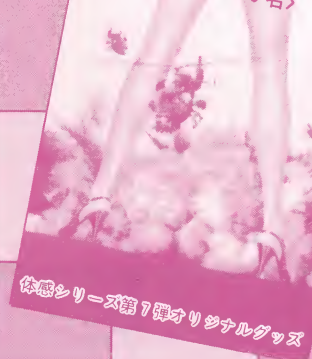
米子へ行ったらかならずビデオゾーン50へ行こうよ。

⑦毎度おなじみ㊙生写真〈3枚1組10名〉



どんな写真がほしいかな？

⑧セガ提供サンダーブレードテレホンカード&ジグソーパズルセット〈5名〉



体感シリーズ第7弾オリジナルグッズ

⑨セガ提供セガマスターシステム〈1名〉



マークIIIのアフターバーナーがプレイできるぞ！

当選おめでとう 12月号プレゼント 当選者発表

・魔獣の王国ポスター

(北海道) 井坂暢宏
(宮城県) 斉藤雅洋
(新潟県) 清水昇
(千葉県) 安野豪右
(東京都) 相川和貴
(東京都) 河面祐一郎
(奈良県) 石原新太
(大阪府) 御供田省吾
(兵庫県) 黒住英樹
(岡山県) 安井義治

・ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

(群馬県) 須永純一
(埼玉県) 阿久津浩一
(東京都) 吉野繁
(神奈川県) 藤原洋子
(愛知県) 山田雅高

・メカ生体ゾイド

(茨城県) 安東宣善
(東京都) 山下重明
(大阪府) 大畠勲

・A―JAXポスター

(北海道) 蟹沢暁
(栃木県) 染谷健二
(〃) 田代雄一
(〃) 長門麗子
(埼玉県) 能登史晴
(〃) 白田学

(東京都) 森本三樹
(〃) 古味雄樹
(〃) 村田直敬
(神奈川県) 谷健一郎

・ナムコゲームミュージックVOL2

(千葉県) 高尾和男
(東京都) 安西邦享
(静岡県) 加藤正広
(愛知県) 高橋道雄
(岡山県) 杉田修

・㊙生写真

(千葉県) 関矢高志
(東京都) 山岸健二
(神奈川県) 川村宣志
(岐阜県) 馬崎芳一
(和歌山県) 小野晃宏
(大阪府) 山本憲一
(〃) 杉山卓也
(広島県) 宮里功次
(愛媛県) 浜田尚史
(高知県) 横田敏彦

・AMショーカタログセット

(栃木県) 吉田貴美代
(茨城県) 井上伊知郎

・ビートルズポスター

(北海道) 出林聖悟
(〃) 佐藤圭亮
(愛知県) 長谷川章
(滋賀県) 樫迫正範
(大阪府) 吉野晴美

※賞品の発送は手続の都合上2ヵ月以上遅れることがあります。

・アフターバーナーVGMテープ当選者発表

(北海道) 福田和利
(福島県) 渡辺弘明
(東京都) 竹内宏之
(神奈川県) 別府康成
(静岡県) 松本博明
(〃) 斉藤貴
(新潟県) 市川崇之
(京都府) 奥山忠
(〃) 黄前貴志
(宮崎県) 椎葉雄一

・ドラゴンスピリット・ビデオ当選者発表

(北海道) 畑中秀樹
(大阪府) 尾形朋毅

'87 君たちが選んだ BEST HIT VGM

'87 ベストゲーム

ターチのWe Love VGM!(ビデオ ゲーム ミュージック) 17

君の選んだVGMは
どうだったかな?
君の一番好きな曲と
みんなが選んだベスト1の曲は
ピタリと一致しただろうか?
新しい年―'88年度への期待をこめて
ベストヒットVGM賞の
発表といこう!

あの感動は強烈 ダライアス1位

さっそく本題に入ろう。ゲーメスト読者のみなさんから寄せられた「あなたの好きなVGM」の集計結果を報告します。

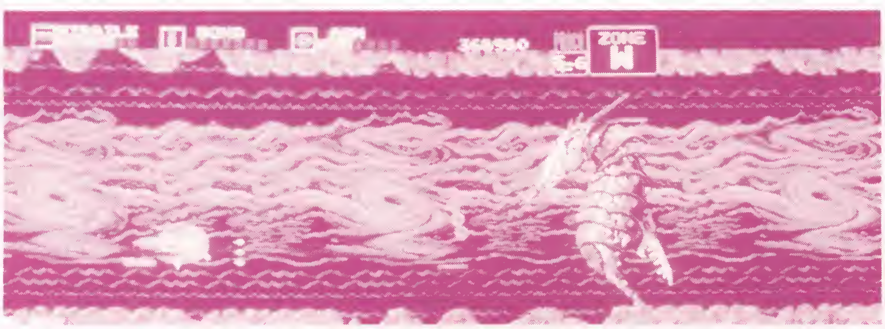
集計の表を見てほしい。輝く1位は、なんとタイトーの「ダライアス」だ。2位が「アウトラン」、3位が「ドラゴンスピリット」と続きますねえ。

おもしろいことに、1位、2位、3位ともメーカーが違う! これは何を意味するか? そう、今やどのメーカーもVGMに力を入れている、って事じゃないかな。

1位の「ダライアス」、これは全てのプレイヤーが知っているように、タイトーの力作。

ゲーム内容はもちろんのこと、グラフィック、音楽ともにどの分野でも1位、2位を争う人気となっているね。座るシートにはボディ・ソニックをつけるなどの工夫を凝らして、プレイヤーの気分をうまく盛り上げている。そしていつのまにか、ゲームの世界の中に入り込んでしまうんだなぁ。

これは映画の場合でもそうだけど、ある違った世界(それはゲームの中の世界とか、映画の中の世界でもよい)に入り込む場合、音楽はとても重要な役割をしているんだ。「ダライアス」をやっていて、何の音楽も出てこない、極端な話、SE(これも音楽と考える)もなかったとしたら、果しておもしろいゲームになるか? また誰もがその世界の中に入り込めるような人気ゲームになるのか? そんなことはあり得ない。音楽は、プレイヤーの気分を盛り上げる重要な役割、欠かすことのできない役割を果している事に気がつくでしょう。



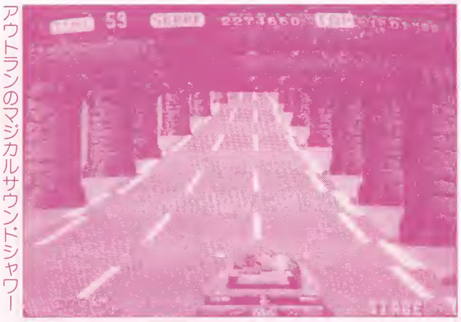
このオトシゴに何人泣かされたことか。

しびれたネ アウトラン2位

続いて2位はセガの「アウトラン」に輝きましたね。誰が聴いてもしびれるセガのVGM。僕もベスト3には必ず入ると思いました。もしかしたら、3位までセガのゲームで独占するかなァと思ったんだけど、今やどのメーカーもVGMには力を入れてるから、そうは問屋がおろさないわけだね。

どのメーカーにも、音楽に関して(ゲーム自体にも言える事かもしれない)考えていくと、それぞれの"カラー"というものを持っている。最近はFM音源がはやっていて、各メーカーで音色を独自に作っていく。この「音色を作る」作業というのがとても大変なのだ。

だから、せっかく作ったある音色を、一つのゲームだけに入れておくのはもったいないというわけで、どの曲もメーカーごとに共通した音色が聴こえてくるようになる。



アウトランのマジカルサウンドシャワーにしびれたっけ。

また、作曲者がいくつものVGMを作ると、たいていその人の特徴が出てしまうから、結果的にメーカーの"カラー"というものが必然的に出来上がってしまうんだね。

これは別に悪いという意味じゃない。ゲームの世界だけの話じゃなくて、ミュージシャン達にだって、それぞれの個性があるのだから、どの人にも"カラー"があるはずだ。むしろ、人それぞれの"カラー"というのは持つべきもので、最近よく言われる「個性がない」というのとは、意味が違うんですね。

3位はドラスピ

3位はナムコの「ドラゴンスピリット」だ。

順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	ダライアス	220	タイトー
2	アウトラン	190	セガ
3	ドラゴンスピリット	179	ナムコ
4	アフターバーナー	105	セガ
5	スーパーハングオン	40	セガ
6	源平討魔伝	24	ナムコ
7	ライフフォース	16	コナミ
8	恋のホットロック	14	コナミ
9	ウェック・ル・マン24	13	コナミ
10	妖怪道中記	12	ナムコ
〃	R-TYPE	12	アイレム

実は、ナムコがこのような曲を作るのは珍しいなァなんて思いました。というのは、ナムコはいつも他とは少し路線がはずれてたり（良い意味で、です）、僕はまたPSG時代にとてもナムコのVGMが好きだったもので…「ドラゴンスピリット」は、ナムコの曲の中でも一番普通っぽい、という言い方もおかしいけれど、今やこの曲が'87年のナムコの代表みたくなっているんですね。

事実、「ドラゴンスピリット」が全曲収録されたレコード「ビデオ・ゲーム・グラフィティ2」も売れ行き好調で、誰が聴いても楽しめる音楽なわけです。

誰がきいてもセガの世界だ

ベスト3の発表が終ったところで、4位以下をざっと見てほしい。ほら、誰が聴いてもしびれるセガのVGMが4、5位と続いているね。

セガの特徴は、何といってもベースにある。小きざみな動きと、チョッパベースが聴こえてくると、たいていセガの曲だ。「アフターバーナー」も「スーパーハングオン」も、よくセガの特徴を出している曲だ。ワン・パターンではあるけれども、どれも好きにさせてしまう、現代のヤング層にアピールする曲作りとなっているぞ。

続く6位がナムコの「源平討魔伝」だ。すべてではないけれど、他のVGMが俗に言う「歌謡曲」なのに対して、この曲はそれとは雰囲気の違った曲作りだ。

もちろんゲーム自体が、他とは少し異なったシナリオ作りをしていたりするけれども、やはりナムコだから作れたVGMで、もし他のどこかのメーカーが源平のシナリオでVGMを作ったとしたら、それが「歌謡曲」になる事だってあり得るのだ。

そりゃ、曲作りが「歌謡曲」的、つまり、その場限りの流行歌になってしまう事が決して悪いとは言えないんだけどね。みんなはどう思う?

待っているぜ コナミ抜群のPSG技

さあ、お待ちかね、7位～9位はコナミの作品。FM音源時代に、コナミは少し遅れをとってしまったようですね。コナミは、業務用PSGだけで充分やっていけるメーカーなので、PSG路線でがんばって行った方がいいかもしれません。あの「グラディウス」、「ツインビー」がFM音源ではなくてPSGであるという事実を、いまだに知らない人もいると思う。

家庭用TVゲームの世界では、コナミの曲はやはり一味違った素晴らしい音色で、音楽を盛り上げているんだ。PSGの使い方が非常にうまいから、ファミコンの曲だって聴きほれてしまうぞ。パソコンのMSXソフトでもコナミはまじめな曲作りを行なっている。ここであえて、アーケードゲームでもPSG技で復活してもらいたいものだ。

「ライフフォース」は「沙羅曼蛇」の改造バージョンで、音楽は3曲程変更がある。少し音が薄いけれども、それが悪い方には出ていない。ランクは続いて「恋のホットロック」、「ウェック・ルマン24」となります。票の数では、どれもほとんど差がない。

期待しよう '88年!

続く10位は、ナムコの「妖怪道中記」とアイレムの「R-TYPE」。「妖怪道中記」は、個性的なナムコ的作品です。

最後に、アイレムが初めて顔を出しました。「R-TYPE」はゲームの人気はすざまじいけれども、このVGMベスト10では、おしくも10位という結果になってしまいました。

実はアイレム、FM音源をあやつるのは、この「R-TYPE」が初めてだそうです。すると、これからのアイレムのゲームも、あの「R-TYPE」の特徴あるギターのチョーキングみたいな音が今後のゲームで使用される可能性が高いとみた。

というわけで、随分と余談が多かったけれども、VGMを楽しむためには是非知っておいて欲しい事が多いわけだ。そのためにも、これからもVGMから始まって音楽を客観的に見つめる、という姿勢を作り上げていって欲しい。

さて、'88年の予想ですが、まずセガ。これは多分、今の形をくずさないで曲作りをしていくでしょう。ナムコは、個性的な作品を再び作り上げることでしょう。タイトーはどうなんでしょうか…ヒットしそうなVGMは、ダライアスで使った音色のものである事は間違いありません。コナミは、PSGの復活を望みたいところです。そしてカプコン。あの「戦場の狼」で示した、個性的で密度の高いVGMで、再びプレイヤーを圧倒してほしい。

読者がつくった

The Maze Of Charactor

（ザ メイズ オブ キャラクター）

〜キャラクターの迷路〜

おっと、今月も他人マカセ！

こんにちは、ゲーメストの赤斑です。キミ、お元気？（笑える人だけ笑ってくれよ〜）

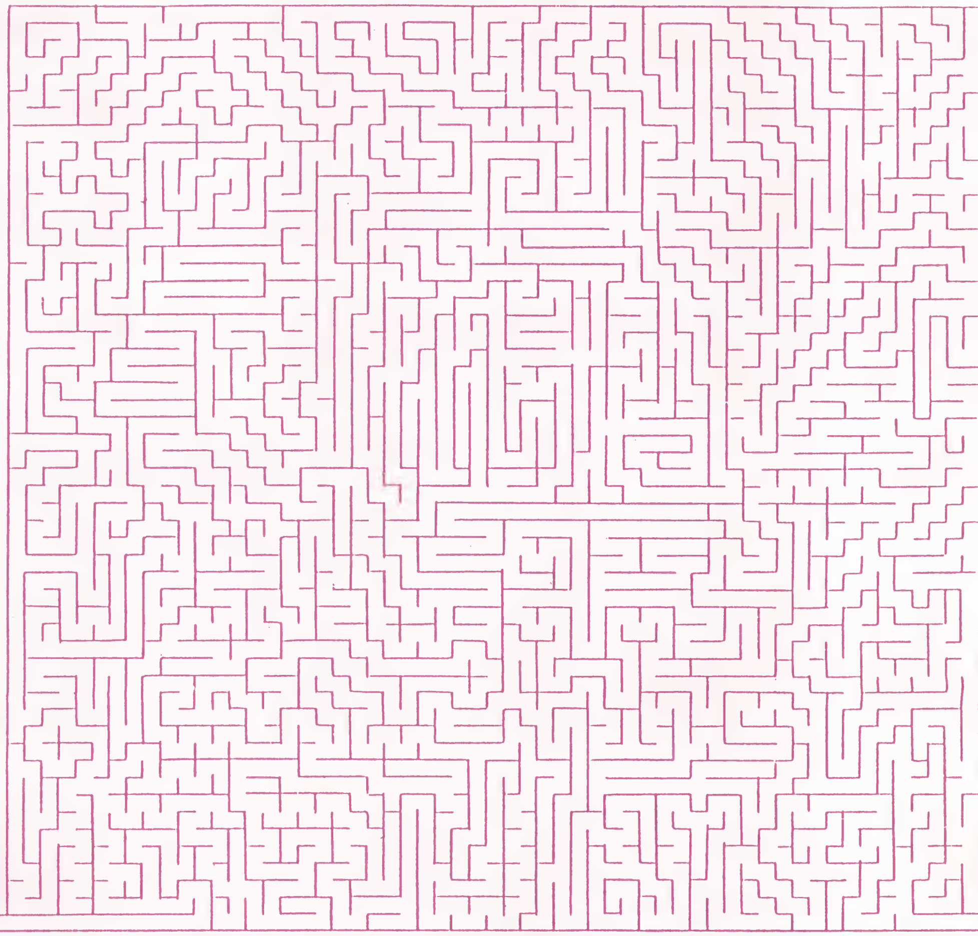
最近「大型迷路」がブームなのを知ってる？　各地にたくさんの迷路ができてるんだよね。その迷路ブームにのってかどうかは知らないけれど、兵庫県のペンネーム「TOADIE」君から迷路が送られてきました。

この迷路のスタートからゴールまでを迷わないようにぬりつぶして行くと…ホラ、ゲームのキャラクターが出てくるでしょ。

今回は、そのキャラクター名を書いて、編集部の「キャラクター迷路が解けたよ〜ん」係まで送って下さい。正解者の中から抽選で5名の方に、思わず体液が逆流してしまう「豪華な粗品」をお送りします。ふるって応募して下さいね。

〆切は1月末日必着です。

（TOADIE君には記念品をお送りします。）



スタート　ゴール

キミの頭脳のシボリカスを一滴下さい。

なーんて、キザなことを言ってごめんなさい。要するに、ホントのところ、赤斑の頭の中は乾燥しきっています。助けて下さい。

クイズの問題、じゃんじゃん送って！

（すでに先が見えた受験生・赤斑）

クイズの問題大募集!!

11月号の正解＆豪華な粗品当選者発表

前回の「ただの」スケルトン。各方面より「ヒントがい〜かげんだぁ」との御指摘を受けてしまいました。申しわけありません。そろそろ相当の息ギレの具合が激しくなってきているのがおわかりになるでしょう。

さて、その「い〜かげん」なヒントにもメゲず、立派な正解を送って下さった方々の中から次の5名の方に「豪華な粗品」をお送りします。

（東京都）本間毅寛
（大阪府）岩崎高志
（山口県）大隅修
（熊本県）友田浩樹
（長崎県）美津場高志

以上の皆さん。おめでとうございました。では。

（赤斑）

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売！ 〔KIC-045DX〕

君のお部屋はゲームコーナー！

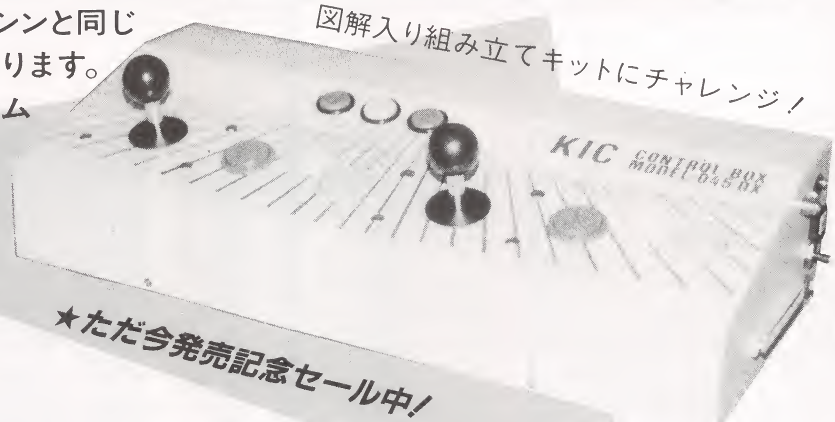
●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ！ハイスコアにチャレンジ!!

■価格〔KICコントロールBOX〕★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……… ¥28,000
Ⓒ. Ⓐ,Ⓑ両方対応………… ¥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。組立てフルキットを御希望の方は、全品5,000円引きです！

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1～2チャンネル)



図解入り組み立てキットにチャレンジ！

★ただ今発売記念セール中！

■寸　法
W.450×D.200×H.110(%)

付 属 品

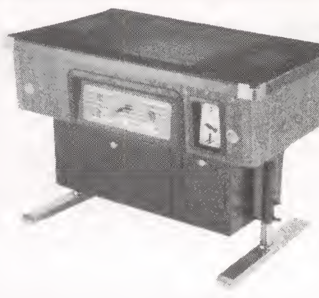
- フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
- 8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A
- ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!

本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!

※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
¥20,000より(完動品、整備済)

USEDゲーム基板
¥5,000より(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中！

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

1コイン
全面クリア
へ挑戦!



バトルフィールド

ECM-APAPA

残された闘いは決戦のみ。前号(1月号)で約束した通り、これから決戦クリアをするぞ。まずは5人目救出からだ。

戦国 未来

始まってすぐに右下に出てくる虚無僧が、アイテムを持っている。右から列を作ってくる敵をアイテムで撃破!上へ進む間にアイテムが沢山出る。ここでレーザーをパワーアップして中ボスに備えるのも良いぞ。

海のあとの石垣のうえに居る虚無僧は、先手必勝。左に3匹、真ん中に2匹いる。坂を上るときに、あまり端に居ると引っ掛かってうまく動けなくなるので注意しよう。

中ボスはまたまたよろい武者。倒したあとの、タイムカプセルの左右にいる雑魚に注意。

未来 未来

右上にアイテムをもったやつがいるので、アイテムがなければ突っ込んで取って、スクロールしないうちに急いで戻る。左の砲台2つを、すきをみて突っ込み壊す。

そのあとは壁のうえの砲台に気を付けつつ、雑魚をけ散らして進む。ミサイルがあればちゃんと壊していったほうが良い。

中ボスはロボット。画面隅に追い詰められないように気を付けよう。

右に行くときに道が上下に別れるが、合流地点付近が難所。下に行ったときは右に突っ込んで先手必勝がよし。上に行ったときは合流地点付近で、上から来る敵に注意。画面の上すぎて弾が当たらない位置から突っ込んでくる。

中ボスはさきに出てきたロボット。そのあとの大ボスはゴルボ。こいつは弱いぞ。落ち着いて倒せば、遂に5人目救出!

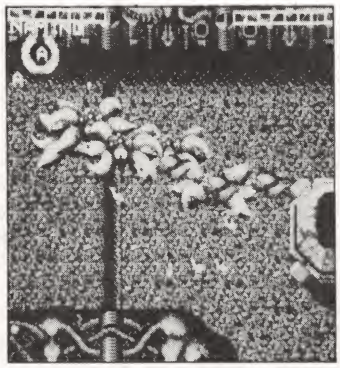
決戦

決戦では、うかつに進むことは死を意味する。まず始まったらレバーを上にちょんちょんと入れていく。(写真①)すると敵が上から2匹出てくるので、出てきたらすぐに進むのを止める。そしてそのまま動かずにひたすら連射!

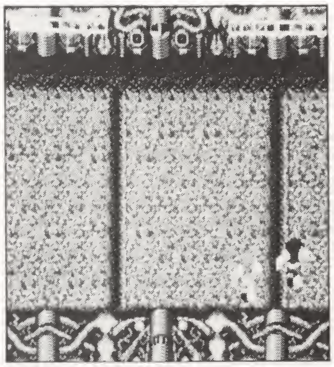
決戦の敵には、こちらからちょっと離れた位置まで進んできて止まるもの、撃つと襲ってきて、かなり近くまでくるもの、こちらを無視していってしまうもの、等がいる。何処にどのタイプの奴が出てくるかを覚えて、必要な敵にひたすら連射!

この調子で、ひたすらちょんちょんと進んでいく。要注意なのは2カ所の曲がり角。自分なりのパターンにはめるようにしよう。

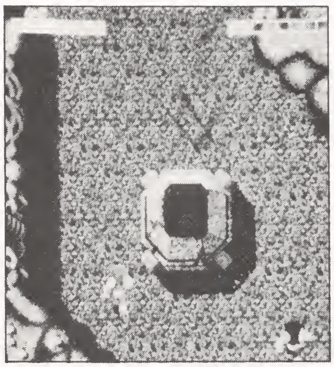
一つ目の曲がり角に来たら(写真②)、正面から来るクモのような雑魚を撃ちながら、右の端に行き横スクロールさせないようにする。横にスク



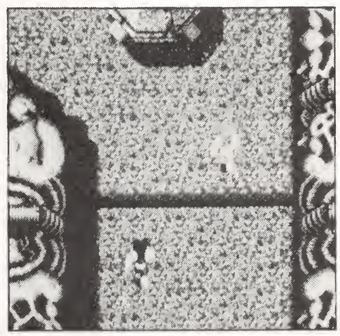
③ここは決戦の難所の一つだ。



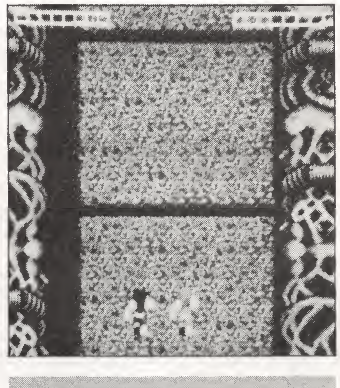
④ここは早く抜けてしまおう。



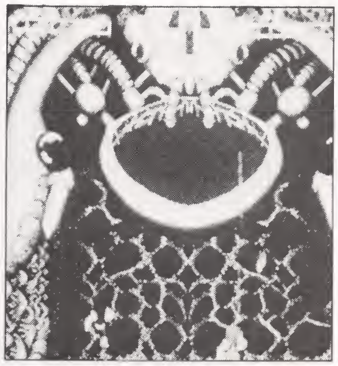
⑤障害物に入られると厄介だぞ。



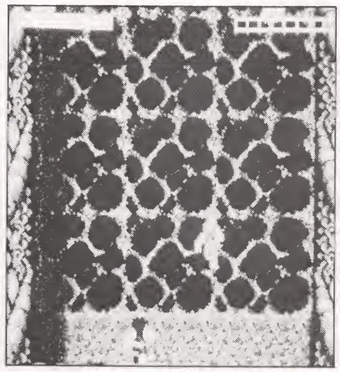
②曲がり角だ! 右へ急げ。



①いよいよ決戦のはじまりだ。



⑦ここで気を抜くとやられるぞ。



⑥左右の端にいる敵に注意しろ!

ロールしてしまうと、敵がズイズイ出てきてしまう。

雑魚がいなくなったら下へ行き、少しずつ左に行き、少しずつスクロールさせる。左上から数匹敵が出てくるが、こいつはあまり連射すると突っ込んでくるので、ぼちぼち撃とう。(写真③)そのあと左に進むときに(写真④)、真横に進んでくる敵はやり過ごせ。

2つ目の曲がり角まで来たら、やはりスクロールしてしまわないように、今度は下に行く。雑魚を倒したら、障害物の左をかすめるようにして敵を撃つ。(写真⑤)上に進んでいく時に(写真⑥)、横に2匹並んで降りてくる、やり過せる敵が居る。

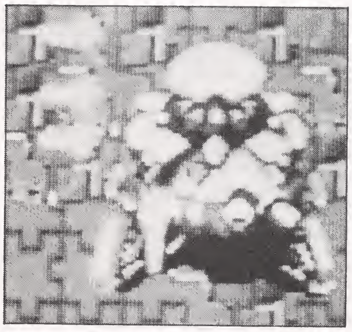
最後にスクロールが止まってからちょっと進むと、左右から1匹ずつ敵が出てくる。(写真⑦)。

こいつにたいしては、真ん中に居て、ボーっとしていると、集中攻撃を受けてしまうぞ。そこで、まず敵が出てくるまえに左右どちらかに行き、出て来ると同時に逆側の敵を倒しに行く。(あまり近寄らないように気を付けること。)片方を倒したら、今度は反対側の敵も同様に倒す。

倒したら、いよいよ最後の敵「ギレンデ」との対決。しかし、こいつは一番下で撃っていれば良いだけ。とっても弱いのだ。

ちなみに、決戦では急がないと永久防止キャラが出てきてしまう。ちょんちょんと進みながらでも、敵を早く倒して、倒さなくてもよいものは無視して、急いで進もう。

さてこれで全面クリアだ! 決戦では継続がきかないが、決戦自体はすごく短いので何とかなるはずだ。



アイテムがないときは動き回れ。



ギレンデは実は白色なんだ。



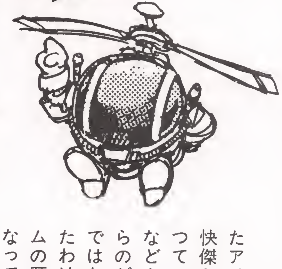
近付きすぎなきゃ大丈夫。

G.M.O.

R-TYPE

アイレム・ゲーム・ミュージック アルファからレコード化





GMOからアイレムとしては初のVGMレコードが発売になるぞ。それがこのR-TYPE(アイレム・ゲームミュージック)だ。R-TYPEが全国各地のゲームセンターで大ヒットして以来、このゲームの音楽のレコード化を待ち続けていたファンにとっては念願のレコード化ということになるわけだ。

やっぱりR-TYPE

さて、今回のレコードの目玉はなんといってもR-TYPEの音楽だろう。過熱気味の人気に応えるべく、R-TYPEの全音楽を完全収録している。

R-TYPEの音楽はゲームセンターで聞くと地味な印象を受けるが、こうしてレコードで聞けば音楽としてしっかりしているのが良くわかると思う。

特に1面の音は、実際のゲームセンターで聞くよりもはるかに良い仕上がりになっている。他の音楽も期待を裏切らないだろう。ゲーム中に聞くのとレコードで聞くのでは大違いだ。

また、コイン投入時のさわやかな効果音も入っているので、この部分は何回も聞いてその音質を味わってみるのもいいと思う。

R-TYPEの音楽は多分に映画音楽を意識して作られているので、全面を通じて聞くとそのドラマ性と余韻が感じられ、なかなか良い出来になっていると思う。

ロードランナーもあるよ

このレコードにはR-TYPEの他に、ロードランナーシリーズや他のアイレムの音楽も入っている。特にロードランナーシリーズは根強いファンの支持があるだけにこれだけでも買いだ。

ロードランナーシリーズのテーマは、1作目から4作目の帝国の脱出まで全て収録されている。これも聞いてみると、1作目からだんだん音楽的に進歩してきた歩みが感じられてなかなか興味深い。ファンなら音楽を聞けばかつて苦労した難しい面が目に浮かぶはずだ。

また、他に今まで発売されたアイレムのゲームとして、快傑ヤンチャ丸や妖獣伝、かつての名作ムーンパトロールなども収録されている。これらのゲーム音楽は、FM音源ではなくPSGで作られていたわけだが、それぞれアイレムの歴史を感じさせる内容となっているぞ。

また、おトクなのはこの原稿を書いている時点ではまだ発売されていない、キックル・キューブルとMr.HELLの大冒険の音楽が収録されていること。特にヒットの予感を感じさせるMr.HELLの大冒険などはなかなか素晴らしい出来栄えになっているのでぜひ聞いてみてほしい。

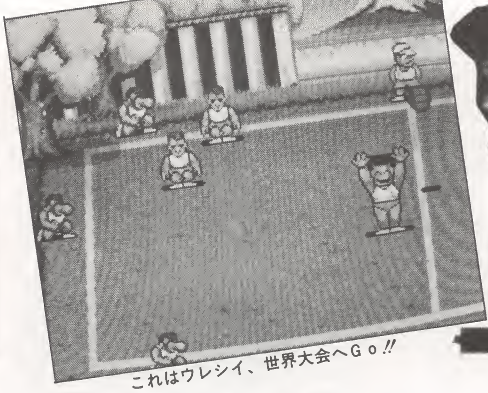
Mr.HELLの大冒険の音楽は、アイレムがFM音源を充分使いこなしてきたという感じのする名曲で、ボスのテーマ等は非常に聞きごたえがある。また、ネーム入れの音楽が妙に浮いている(でも名曲)のでこれもおもしろいぞ。

そういうわけで、このR-TYPE(アイレム・ゲーム・ミュージック)はR-TYPEのファンなら買わなければならないとさえ言えるようなレコードなわけだ。さあ、発売日にはお年玉も入っていることだし、忘れずにレコードを買いに走ろう。

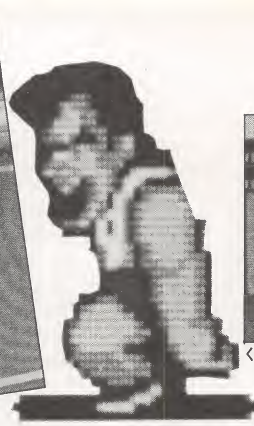
LP:ALR-22921/CT:ALC-22921 各2200円 CD:28XA-199 2800円
◎特典:R-TYPE楽譜、解説書付。62年1月25日発売。

(聡)





これはウレシイ、世界大会へＧｏ!!





くにおくんは１人残されるのであった。



ここがアニメーションというのが、わかる？

テクノスジャパンって知ってるかい？　知らない？　あそう。ほらタイトーから発売された「熱血硬派くにおくん」「ダブルドラゴン」の、あの製作・ソフト会社だ。そこがまたまた超ユニークなゲームをつくってくれたぞ。期待作だ。

こんなスポーツゲームがあったのか、とうならせる、この面白さ！
緊張・爆笑・爽快感！
やって損はしない！っと思うよ。

熱血高校ドッジボール



シンプルいずベスト。タイトル画面。

第47回全国高校ドッジボール大会。

ときは春、桜の樹々からこぼれる富士山の美しい公園、静岡県は桜ケ丘公園において若きドッチャー達の戦いは行われていた。

優勝候補なる熱血高校は、宿敵・花園高校を倒すため立ち上がるのであった。

国内で優勝すれば、次は世界だ。

さあ、君も「熱血ドッチャー」に変身!!

操作がプレイのカギだ

とりあえず、操作の前にルールを紹介しておこう。

長方形を半分に割ったコートを使って、1チーム7人(内野4人・外野3人)で戦う通常のドッジボールに限りなく近いものなのだ。

で、相手チームの内野の選手に何度も何度も球を当てて完全に「息の根」を止める。これで1人アウト。1人死ぬごとに、控えの選手が常に内野を4人にするように「わき出し」ます。

また、内野外野間の選手の移動はなくて、先に相手チームの内野選手を全員「潰した」ほうが勝ち、となるわけ。

そのさい、ライン越えは禁止だけど、ジャンプはOK。

じゃ、肝心の操作に移ろう。まず、オフェンス。

球を持った選手を操作させることができて、残りの人達は、それに合わせて動いてくれる。

Aボタンでシュート、Bボタンでパスをしてくれる。パスは、手をシャカシャカ動かしている人にするのだが、レバーを入れるとその方向の人にパスをする。

レバーを2回入れると、ダッシュして、シュート力が上がる。当然パスもできるし、ジャンプもできる。

ダッシュジャンプ中にAボタンで、ダッシュジャンプシュート(長い！)。攻撃の基本はこれ。さらにレバーを入れると、その方向にシュート。また、これも当然パスができて、さらにパスカットされにくくなる。

では、ディフェンスへ。

狙われた人を操作して、残りはオート。ダッシュは禁物。

Aボタンで飛んできたボールをキャッチ。そのさい、ボールの飛んでくる方向にレバーを「入れてから」するのがコツ。しかし、フワフワボールは取れない。

Bボタンはよける。なんか足の屈伸運動みたいだけど、これが使える。フワフワボールをよけるのに使うし、ダッシュしてる時も使えてしまう。

そして、AとBを同時でジャンプ。これは、主にパスカットに使おう。

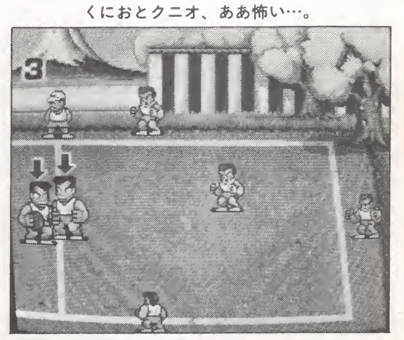
このゲーム、操作が難しい。しかし、操作できるようになると、ゲームの半分程極めたことになるぞ！

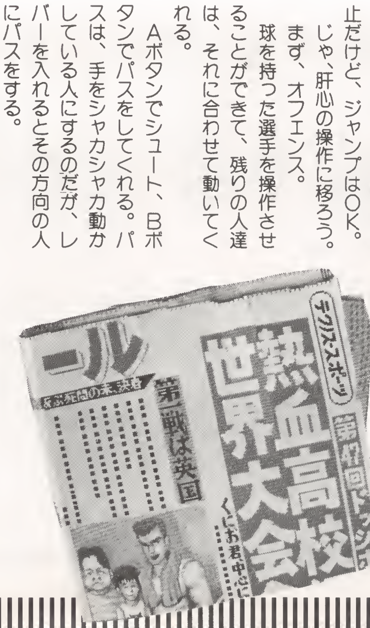
なお、今回の紹介以外にも技はあるぞ。

なんといってもキャラクター

敵を知ることは、作戦をたてる上でも非常に大切だ、ということで、紹介していこう。しかし、いかんせんまだ名がないそうだ。取材に応待してくださった、ディレクターの岸本さんから、「適当に呼んでください」と言われたので、

くにおとクニオ、ああ怖い…。





死闘の末、決着？　折り目が泣かせる。

知っていれば倍おもしろい

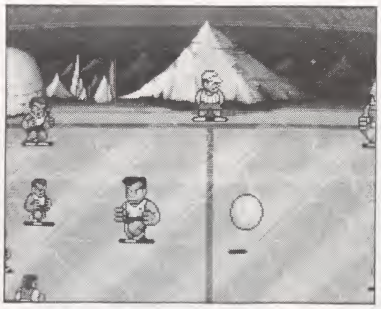
★敵は5種のシュートをうつ。シュート、ダッシュシュート、ダッシュジャンプシュート。

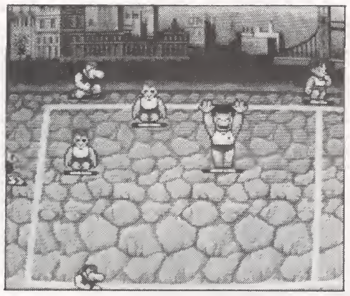
さらに、フワフワボール。ボールが大小になりながら飛んできて、取れない。寄ってよける。

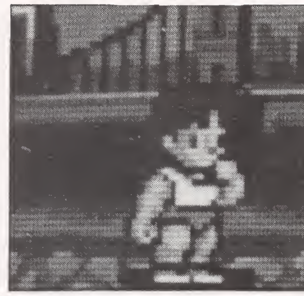
最後に、天井シュート。ボールが一度高く飛び、自分めがけて落ちてくる。影を確認しながらよけるか、タイミングよくキャッチ。

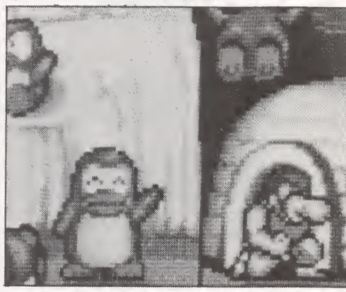
★このゲームには、色々な音声合成が使われているよね。これら全てサンプリングだそうで(ダブルドラゴン等もね)どういう顔をして録ったのかは、興味のあるトコロ。

★音楽だって、気合入ってるよ。今回は遊びが多くて、1面は「サクラサクラ」のアレンジ、2面はビートルズのアレンジ・パロだったりして。


これがフワフワボール、よけるのみ!


念のために、ブルマーではなく短パンです。


審判の女の子。3等身だが声は色っぽい。


うわさのペンギン、お風呂のパックリ。

とりあえず（攻略を整理する意味でも）、適当につけさせて頂きました。

では、GO!

くにおくん…味方チームのリーダー。彼のシュートする「なめんなよ球」は、攻撃の基本となり、あるタイミングで出す魔球は破壊力抜群。

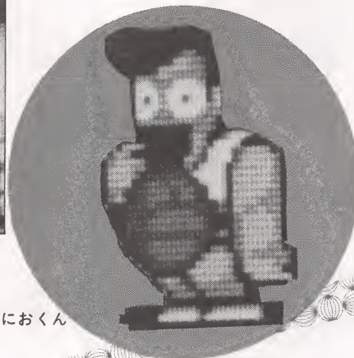
舎弟…熱血高校の部員。有能だが、敵チームに居た場所はザコになる。

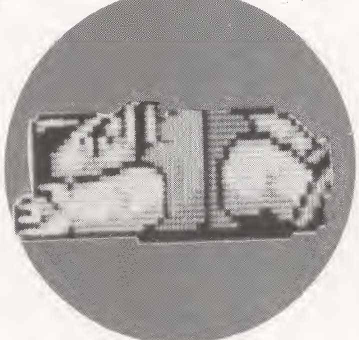
クローンクニオ…花園高校のリーダー。彼も、「なめんなよ球」を使う。マッハパンチのリキというウワサもある。

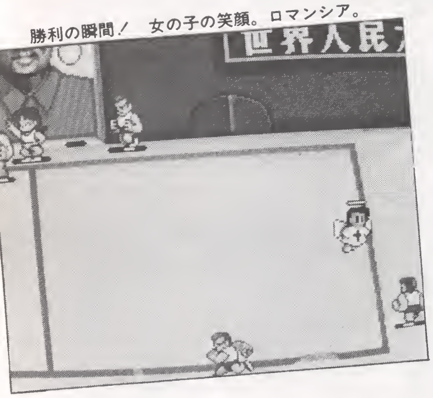
ゴリさん…くにお君の真のライバル。身体が（顔も含む）非常に大きくてタフ。くにお魔球以外は全ての技（シュートボール）を使いこなす。敵チームで補充される内野は全て彼。後半、「アボボボ」と言ってシュートしてきたら要注意。

死霊…イギリスから出るガリガリにやせた人。ザコではあるが、後半になると色々なシュートを打つようになる。勝つと踊るし（死霊の盆踊り）、負けるとうなだれる。

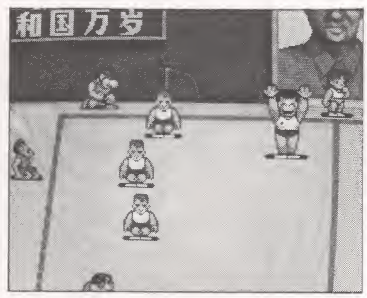
ダブルクレイドルでぶ…アイスランドから出る。フワフワボールを使いこなす、あなどれない敵。ややタフだが、くにお魔球なら一撃で倒せる。


くにおくん


ゴリさん



勝利の瞬間! 女の子の笑顔。ロマンシア。



3種の悲しみ。くにお君は内股なのだ。

全6面(7周)紹介しよう

★日本大会・花園高校
クローンクニオ1人と舎弟4人。練習面。

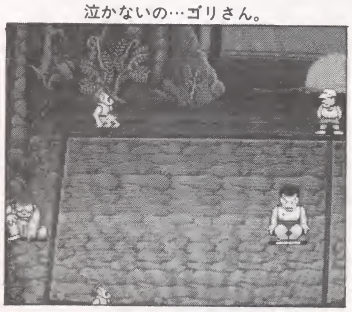
★第1戦・イギリス
ゴリさんが1人、死霊が3人、補充が1人。
真のドッチャーの戦いはここから始まる。

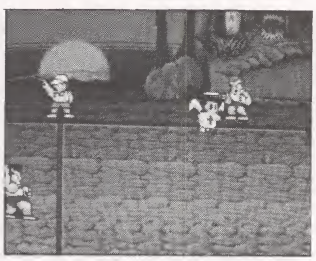
★第2戦・アイスランド
ゴリさんが1人、ダブルレイドルでぶが3人、補充が1人。
なれるとこの面が一番ツラくなるぞ!

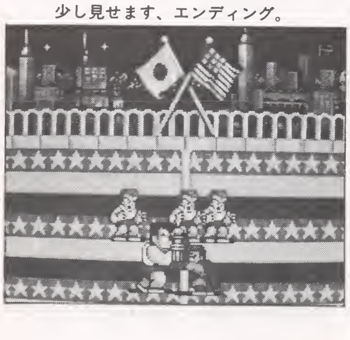
★第3戦・中国
ゴリさん1人、舎弟1人、死霊1人、補充2人と、もっとも標準的な面。

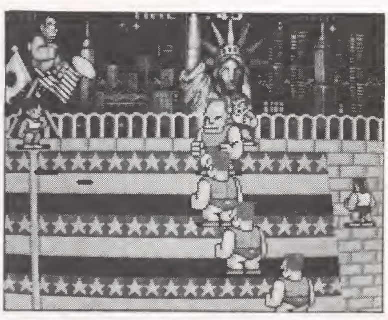
★第4戦・アフリカ
ゴリさんが2人、死霊が2人、補充が1人。
敵がカタくなってくるよ。

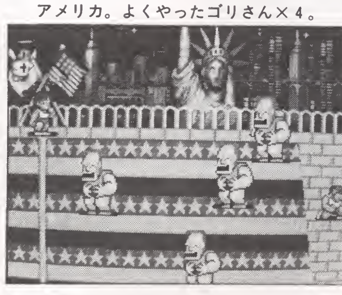
★決勝戦・アメリカ
ゴリさんが4人、補充が2人。
なんと外野もゴリさんだがこれに勝てばエンディングだ!!


泣かないの…ゴリさん。


くにおくんのポーズと右上の食虫植物。


少し見せます、エンディング。


出たあ、くにお君の魔球サクレツ!!


アメリカ。よくやったゴリさん×4。

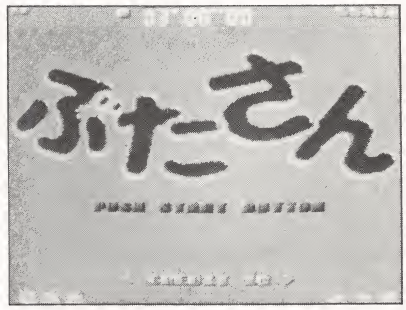
やりこめば気分はぶたさん!?

ぶたさん

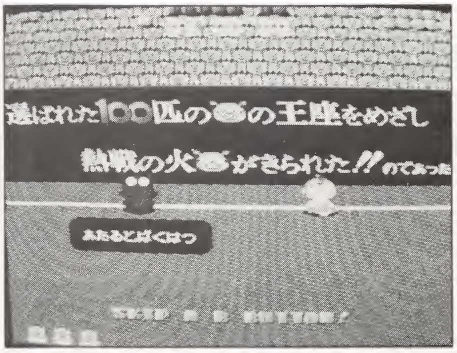
山河悠理

とにかくユニーク、思わず笑っちゃいます。

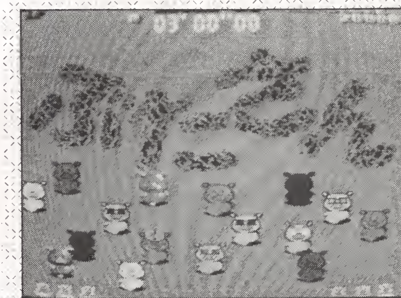
人気上昇中！　ぶたたたたた…

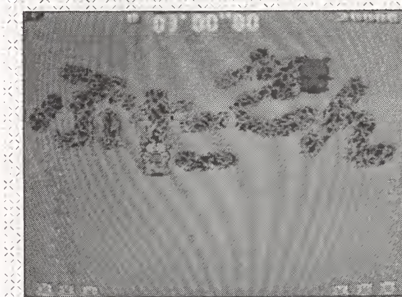


タイトル画面。

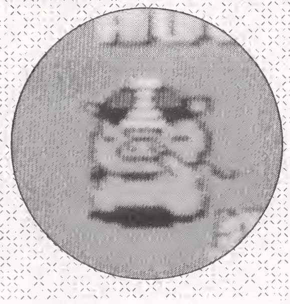


ストーリー。





デモ画面。見てて笑える。



基本事項 ——プレイの前に覚えよう

操作は8方向レバーに2ボタン。Aボタン（内側）は爆弾を持っている時は爆弾を投げ、持っていない時は他のぶたさんをなぐる。Bボタン（外側）でぶたさんをふせる。

ルールは敵のぶたさんを全滅させれば面クリア。爆弾の爆風や直撃をくらうとミス。また、時間内に敵を全滅させないとミス。自分のぶたさんがなくなるとゲームオーバー。全面クリア（12面）してもゲームオーバー。

点数によるEXTENDはありません。

爆弾について ——タイマーつきだぞ

それぞれの爆弾にはタイマーがあって、爆弾を投げることによってカウントダウンが始まり、タイマーが0になると爆発します。爆弾が赤くなると、もうしばらくして爆発するので逃げましょう。

爆発した時、近くに爆弾があれば次々に誘爆していきます。

ぶたさんに直接当てると、タイマーに関係なく爆発します。

爆弾が少なくなると審判が補給しにやってきます。

面のスタート時に赤く点滅する爆弾にはアイテムが入っています。

ぶたさんの倒し方

ぶたさんを倒すには爆弾のみ。では爆弾をどのように使えば倒せるか。ぶたさんに直撃させるか、爆風で倒せます。ただし、ふせることによって爆弾の直撃もかわせるし、爆風も少しはかわせます。

アイテム

基本的なアイテムは写真にあるとおりだが、説明不足なアイテムと、この写真にはでていないアイテムを紹介しよう。

●**おにぎり&ドリンク**…それぞれ3つまでパワーUP可能。死んでもキープされます。ただし、コンティニュープレイをするとなくなります。

●**すりーぴんがす**…2プレイだと、取っていない仲間の方も寝てしまいます。

●**ごじさんすーつ**…2回取っても1回の効力しかありません。

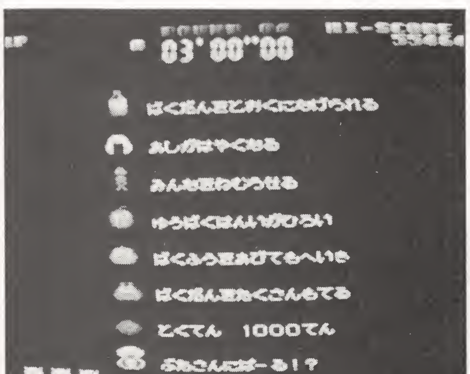
●**よじげんりゅっく**…色によって爆弾の持てる数が違います。青が3つ、紫が6つ、赤が9つまでです。しかし、青以外は見たことがない。

●**はいぱーばくだん**…これを取って投げてふせれば、地面に置いてある爆弾なら、ほとんど爆発します。ただし、自分のぶたさんが爆弾を持ったまま伏せると自爆します。

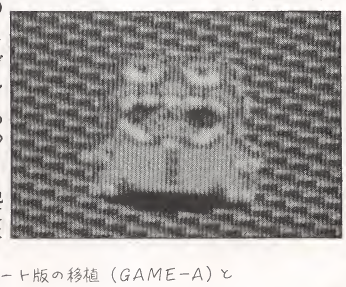
●**ちゃちゃちゃんにんぎょう**…取ると、赤リュック・ごじさんスーツ・おむすび・ドリンクのパワーアップが得られます。が、めったに出ないアイテム。

●**ぶたさんマーク**…取れば1UPです。唯一のEXTEND。2ゲームに1回は出る!?

アイテムは各面3個。画面には1個しか出現しません。取ればすべて1000点です。

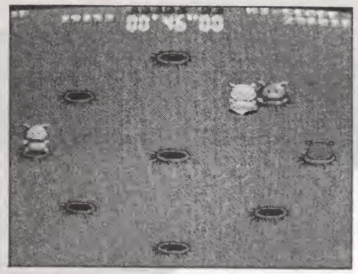


よく出現するアイテムの紹介。



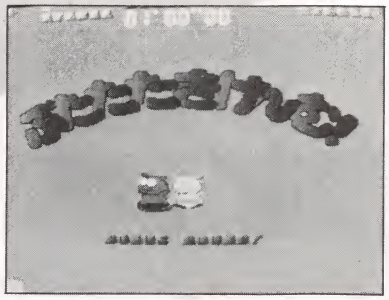
ごじさんすーつ+ガスマスク。笑える。

★テクノス・ジャパン　ファミコンソフト第3弾は、「熱血高校ドッヂ・ボール部」に決定！　発売は1988年6月の予定。内容は、アーケード版の移植（GAME−A）と新作として（GAME−B）があるよ。GAME−Bというのは、いわゆる「めちゃぶつけ」のゲーム。

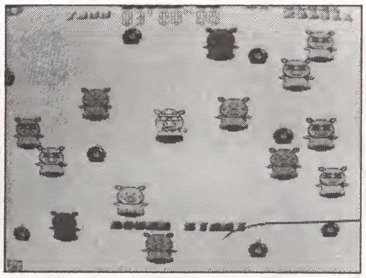


ぶたたたき中の画面。みらぁぶたさんをのがした。

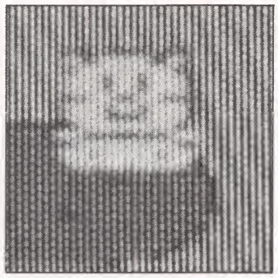
ぶたたたたたた…。



画面構成はこんなもの。ここは8面、かせぎ面。

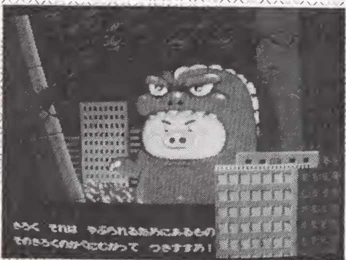


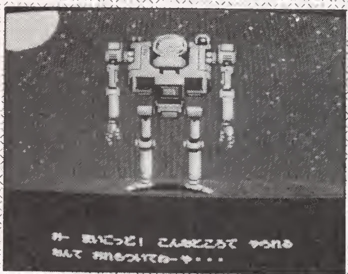
1UPマーク。消える前に取れ。



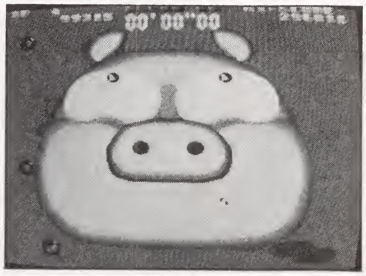
'87年秋のAMショーになかったゲームオーバーの画面。ロボットに乗っているぶたさんがよくわからない。



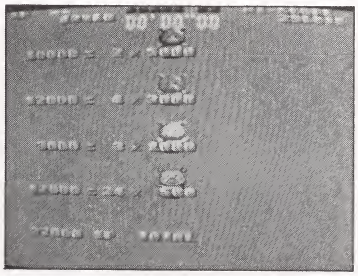




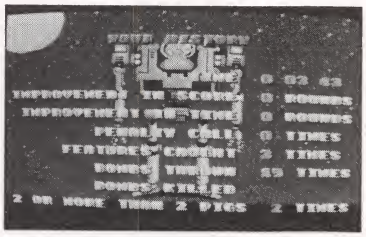
ぶひー!! 最後の1匹が死ぬとゲームオーバー。



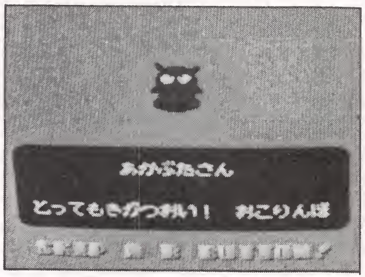
ぶたたたき終了。



成績発表。



次号予告。全部のぶたさんを紹介します。



ぶたたたきゲーム

3・6・9面クリアごとに、ボーナス面として「もぐらたたき」ならぬ「ぶたたたきゲーム」があります。やり方は、穴ぼこから出てくる敵のぶたさんをたたけばOK。時間は1分間。

テクニック&アドバイス

●Bボタンをマスターしよう。いつでも爆弾をかわせるように。

●接近戦では爆弾を投げないこと。当然、自分に爆風がくるのでやめよう。と言っても敵がいきなり突っこんでくるので、やってしまいがちなミス。

●爆発寸前の爆弾はとっとと投げよう。これもリュックを持っているとよくやって自爆するので注意。

●リバウンドする爆弾を見切れ。初心者がよくやりがちなミス。

●敵から爆弾を奪え。爆弾を持っている敵をなぐると、爆弾を落とすので、すかさずキャッチ。でも、敵によってはいきなり爆弾を投げてくる奴もいるので要注意。

●それぞれのぶたさんの当たり判定は首から上にある。足に爆弾を投げても、すり抜けるだけだぞ。

●たまに、ぶたさんに爆弾が当たっても爆発しないことがある。自分のぶたさんでもこの技ができる。だけど、こんな技はやる必要などない。

次回も紹介

今回はちょっと紹介が足りない部分があるので、次回も紹介します。それまでぶたさん、生きててネ。

全10面クリアを目指せ！

リアルダーウィン

©データイースト

FISCHER

勝つためには敵の作戦・動きを読め。そして突然変異を極めれば、君は勝ったも同然。

覚えておこう上達への早道

まずは、前回（1月号）の補足も含めて突然変異について説明しましょう。

やはりGOAT DEAMのパターンを作るのが上達への早道です。なぜならG・DEAMになってしまえば、敵の弾にはほとんど無敵ですし攻撃範囲が広く、見かけより当たり判定が小さいので敵に体当たりされにくいのです。

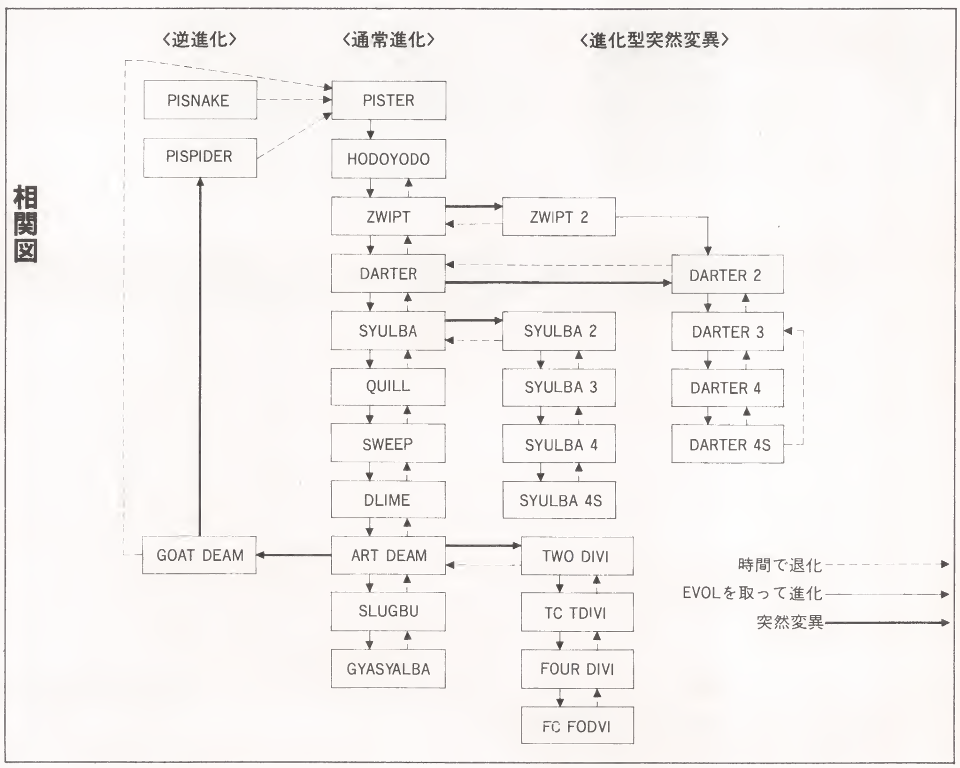
さらに、何と言っても一番の魅力は、ボスキャラに対する強さが絶大だということです。ボタンを押しっぱなしにして出来る炎のリングを当てるだけで、どんなに耐久力のあるボスキャラも一発で倒す事ができるのです。

こういった事から、各面のどこでG・DEAMになれるかという事を知るのが重要になってきます。実際、初心者がハマリがちな1～4面などは、2面から4面の最後までG・DEAMになりっぱなしで行く事が出来るので、マスターしてしまえば、一転して簡単な面になるはずです。

ところで、前回詳しく説明しなかった対地砲がパワーアップする突然変異へのなり方ですが、LBOCK、SYULBAから時間で一段階退化させて、黒EVOLを取れば、それぞれDARTER2、SYULBA2に突然変異するので、後はEVOLを取っていけばそれぞれ進化していきます。（2→3→4→4S）

突然変異と通常進化の関係は、図で示してありますので参考にしてみて下さい。

では1面から10面まで、君といっしょに、攻略いってみよう。



STAGE 1

この面はEVOLがたくさん出る為につい取り過ぎて、自機が大きくなってしまい、敵に体当たりされるのが一番恐い。

ですから、体当たりを防ぐにも、画面の右下や左下から出てくる大型機パタパタ（黒EVOLを出す）の出現場所を覚えてしまうことです。又

STAGE 2

1面を最強で終わっていれば、SLUGBUで始まっているので、EVOLをよけてART DEAMに退化させて、最初の砲台の辺で弾に当たってG・DEAMに変異させます。後はEVOLを逃さない様に取っていこう。

途中に出てくるレーザー部隊のレーザーは、G・DEAMなら当たっても平気です。

イモムシ地帯では、右上からくるEVOLを逃さない様に。

面の最後に来たら、自機を画面の一番下の真ん中辺に置いてリングを作り、最後に落ちて来る黒EVOLを取らずにリングにひっかけます。そして、ボスのカオスがリングに勝手に体当たりして全滅したら、EVOLを取ります。

何故、この様なことをするかと言うと、普通にEVOLを取ってしまうと、面と面との間に時間がたってしまい、

STAGE 3

2面からG・DEAMがつながっていれば全然問題はありません。但し、途中で右下、左下からパタパタ等が出てくる所では、強引にEVOLを取りに行かないと時間切れでP-ISTERになってしまいます。注意しましょう。

又、G・DEAMの時に言える事ですが、EVOLを取る時は、なるべく画面下ぎりぎりで取りましょう。その方が少しでもEVOLの時間が稼げるからです。

ボスキャラのデジュオ・スリーセブンは、G・DEAMなら画面中央より少し上で、リングを作って待っているだけで楽勝です。

さて、2面からのつなぎに失敗した時でも、この面からG・DEAMにする事はできます。が、弾をよけるのが難しいので、後半でP-ISNAKEになっても良いでしょう。

パターン化で
スーパー

自機を大きくしない為にも、中ぐらいの進化で進んで行くという事も必要です。

アーマーEVOLを取ったら、ボスキャラに備えて自機を最強にしていきましょう。

ボスは最強になっていれば、特に問題ありません。もしボスキャラで装備が弱い時は、奴の尻尾を見ながら闘おう。尻尾の振れた方向にレーザーが出るので、それが分かっていれば多少は楽になると思います。

とにかく、1面の課題は、自機を最強にしてボスキャラを倒すことです。2面からのG・DEAMパターンへの大事なステップです。

STAGE 4

まずG・DEAMになっている時は、中盤で黒EVOLをひっかけてつなぐ必要があります。場所を覚えて確実につなぐ事が出来れば、この面は勝ったも同然でしょう。

右上と左上からパタパタが出す黒EVOLです。画面一番下でひっかけて、警告音が鳴ったら(炸裂弾が出たら)EVOLを取ります。これでぎりぎりつなぐことが出来ます。

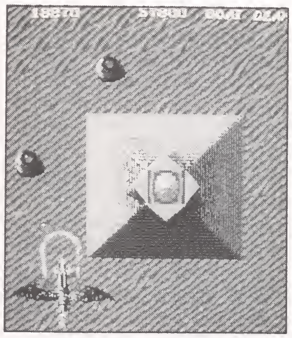
この面をGYASYALBAでスタートした場合は、最初の砲台の弾をうまくよければ、又G・DEAMになれるでしょう(かなり難しいが)。この時もEVOLをつなげる事を忘れずに。

ボスのピラミドは、G・DEAMならすぐに倒さずに、リングを作って待ち、警告音が鳴ってからリングを当てて倒します。

その後、すぐにオプションを取って自機との間隔を上下一杯に広げます。この作業は5面の最初の為に、必ずやっておきましょう。

ピラミドに対して自機が最強の時は、地上のイモムシの弾のよけ方を完全にパターン化して倒しましょう。

ここで中途半端な状態だと非常に辛いでしょう。そういう時には、とにかく視点をピラミドのコアよりもイモムシに置いて、逃げ回りましょう。ピスターになっても、あきらめないことです。



4面ボス、ピラミッドとモスラ。ここは初心者のハマリ場所。ぜひともGOATDEAMになっておきたい。

STAGE 5

自機がP-STERで、オプションとの間隔がかなり広くなっているものとして話を進めます。

まず最初のEVOL2つを、自機とオプションに一つずつ、上下の間隔を縮めない様にして取らせます。うまくいけば、最初の2つのミサイル砲台を、ミサイルを撃たせる前にオプションの弾で壊す事が出来ます。(特に、2周目以降はミサイルの落下速度が速いので、このテクは重要。)

このパターンが失敗した時でも、退化中の無敵を利用して、1つ目のミサイル砲台を無視して2つ目を撃ちに行くパターンや、ミサイル砲台のミサイルが15発で弾切れになるのを利用して、一番下で粘ってから2つ目を撃ちにいく方法などもあります。

狭く入りくんだ所で、地上に船(?)とイモムシの出てくる所では、壁にある2ヵ所のミサイル砲台を撃つのを忘れぬ様に。

ここでP-STERになってしまうと、その先が非常に難しくなってしまいます。この船地帯の終わりに、船が3列にわたって出現して来ますが、ここは一番上に行ってしまえば大丈夫。

又前半の様な狭い場所に来ますが、ここではレーザーを撃ってくる敵が厄介。逃すと行く手をさえぎるので、出現場所を覚えて速攻で破壊しましょう。

このハマリ地帯は、HODOYODOの状態がベストだと思います。

ここを抜けるとシャッター地帯ですが、シャッターは一番下で粘って、つぶされそうになったら、少しずつ進めば全く問題ありません。

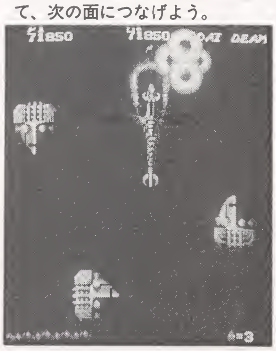
ボスは、最初に出て来る小型の奴を、とにかく速攻で倒すこと。倒しきれずに、後に出て来る奴と混合攻撃させてしまうと、まず勝ち目はありません。小型の奴を倒してしまえば、後は大型の奴の弾を一番下でよけつつ弾を撃ち込むだけです。

4面でG・DEAMに復活させる為に777にして、自機を最強の状態にしてから倒します。777は、真ん中の数字を7にして待っていれば勝手に揃ってくれます。

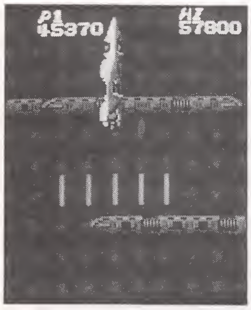
G・DEAMを次の面につなげることが出来なくなってしまうからなのです。この技は非常に重要な事なので、よく覚えておいて下さい。

もし、この面でG・DEAMになれなかったら、ボスに対しては、コガネムシに突然変異するよりも、SYULBAや、LBOCKあたりで戦った方が良いでしょう。(次の面の事を考えて…)

炎のリングで黒EVOLを足止めして、次の面につなげよう。



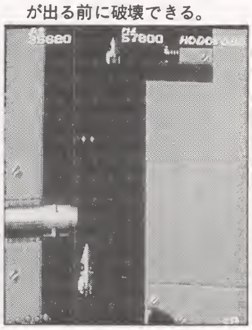
船地帯の終わり。ここにいれば安全。



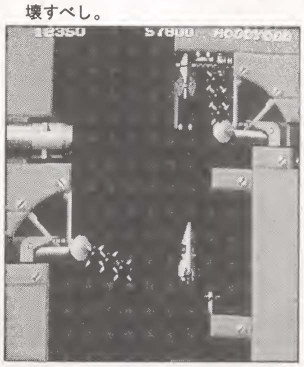
5面の前半をG・DEAMで行くというパターンもあります。



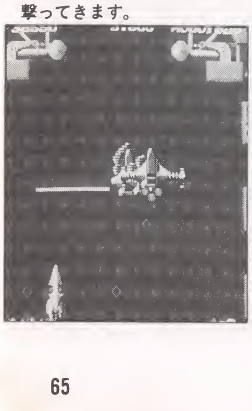
5面の最初のミサイル砲台は、この様にオプションをうまく利用すればミサイルが出る前に破壊できる。



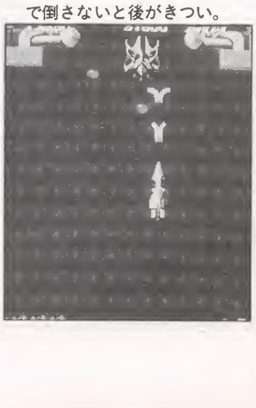
5面最大の難所。レーザーを倒し、ライン合わせでミサイル砲台を破壊すべし。



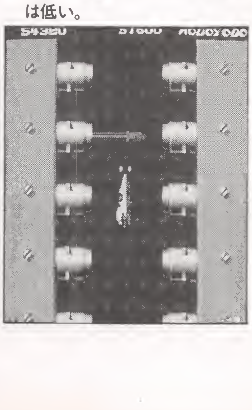
5面ボスその2、エルプト・ゴステ。上に行こうとすると、この様にレーザーを撃ってきます。



5面ボスその1、バウゴステ。こいつをとにかく速攻で倒さないと後がきつい。



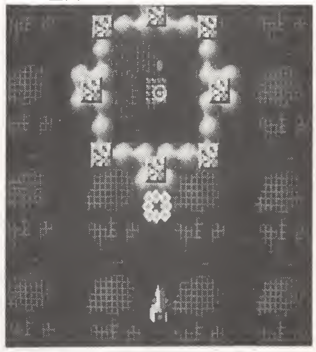
後半の通称〝幻シャッター地帯〟慎重に進もう。難度は低い。



STAGE 6

高速でスクロールする面。敵の攻撃は、これといって難しくはありません。ただ後半に連続して出現する炸裂弾は、上に行ってしまえば大丈夫でしょう。

ボス〝ゼアコア〟は、対地砲のみで戦います。最初に周りの8個の砲台を壊し、中心のコアを撃てば一応全滅します。が、すぐに全ての砲台が復活して攻撃が更に激しくなってきます。今度はコアを先に壊さないと、周りの砲台を壊せなくなっています。



6面ボス、ゼアコア。気合いと正確な判断力が要求される、全面で一番緊張する場面です。

弾は正確に自機を狙ってくるので、素早く左右に動いてかわさなくてはいけません。ここは自機が通常だと相当の気合が必要であり、難しいのですが、突然変異を利用することにより、容易にクリアすることができます。

この面が始まったら、すぐにQUILLにして、EVOLを取らずに1ランク落とし、黒EVOLを取ってSYULBA 4Sにします。突然変異とはいえ弾に当たればPISTERになってしまいます。SYULBA 4Sになった後も弾をよけるのを忘れずに。

別にDARTER 4Sにしてもいいんですが、次の面のことを考えると、やはりSYULBA 4Sの方が妥当でしょう。

STAGE 7

始めに出現する白い中型機ヒドライが数が多く、なかなか撃ちきれません。ここは自機が小さければ（特にPISTERの時は）画面左下にじっとしていよう。弾に当たらないので、無理に撃ちにいくよりはよけた方がいいでしょう。

そしてネズミが高速で飛んで来ます。ネズミは1回撃つと火の玉となって自機に突っ込んで来るので、確実に倒さないといけない。



7面前半。とりあえずここにいれば安全。

又このネズミの出て来る面では、なるべくオプションを付けない方がいいでしょう。ネズミが自機の真横に来た時に、オプションの弾が当たってしまい、いきなり突っ込まれて、やられてしまう事が多いからです。

茶色の弾を出す砲台は真下から撃ちに行く事。この砲台のy軸上というのは、完全な死角になっているので弾に当たることはないのです。これは9面と10面の砲台も同じです。

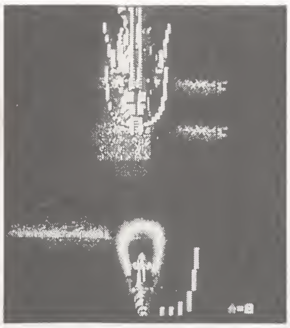
この砲台地帯の終わりに、EVOL編隊がたくさん来ます。ここを抜けた時に自機が最強になっていれば、この面もG・DEAMが狙えます。

但し、時間で退化させる時に後半の砲台地帯を通るので、砲台の場所を覚えて出現即破壊でいかないと、まず弾をよけるのは無理でしょう。

ボス、プレートドラゴンはG・DEAMなら炎のリングで一発です。奴の出す弾に当たっても平気です。

では、自機が通常の状態での倒し方を説明しましょう。

このゲームのボスキャラに関して言える事ですが、ボスは自機を狙って弾を出す時に自機が遠くにいれば速い弾を撃ち、近くにいれば遅い弾を撃つのです。（これは4面の最後でイモムシが撃つ弾を見れ



7面ボス。プレートドラゴン。こいつは動きのパターンをずらすことがあるので注意。

STAGE 8

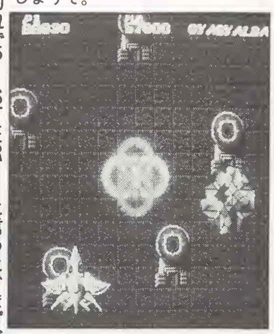
この面は画面の上下左右、いたる所から敵が出て来るので、体当たりされない様に出現パターンを覚えて、なるべく外周に行かない事が基本です。

前半は自機を中央の位置で進み、左からレーザーが縦に3本連なって来たら、すぐに右上に逃げます。

その後で、一番最初の炸裂弾が来るので、その弾に当たってPISNAKEに突然変異します（その後が楽になるので）。そして続いて落ちて来るEVOLを1つだけ取り、後は時間切れでPISTERに退化させて、ボスキャラまでに最強になる様にEVOLをとり続けます。

ボス、〝ステンガリーム〟は3個のうち2個を最強にして倒し、残り1個になったら、少し粘って一段階退化するまで時間を稼ぎます。もちろん、次の面で即G・DEAMになる為です。

具体的にはどの様にやるかと言うと、まずど真ん中の1つ目を倒し、左下で残り2つの弾をよける→左上に2個出るので右側を倒し、同時に左側の弾をよける→最後の1つが右上・右中段・右下と出るのでそれぞれ弾をよける。この時自機は左端の中段あたりにいればかわしやすい。→左下に出るので制す。（この時出現する前から弾を撃っている事。）



8面ボス、ステンガリーム。ここで弾をくらうとPISNAKEになってしまうぞ。

STAGE 9

8面の最後をパターン通りにクリアしていれば、この面が始まってすぐにART DEAMになっているはずなので、最初の砲台の弾に当たってG・DEAMになります。

もしパターンが崩れた時でも、この面の途中からG・DEAMにすることは可能です。

前半のカラータイマー砲台とネズミとの混合攻撃は、G・DEAMになっていないとかなり辛いでしょう。そうなったら、自分なりにパターン化してしまうのが一番です。

前半の砲台地帯を抜けて、ヒドライが出た時に最強にしていれば、G・DEAMを狙えます。

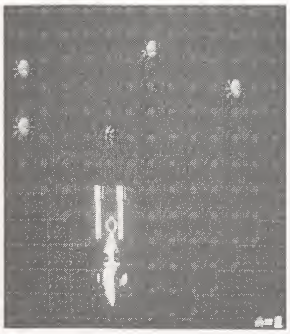
ヒドライ地帯が終わって地上にたくさんの虫が出て来ます。この虫は1匹殺すごとに8000点入るので、点数を稼ぎたい人はガンガン殺していきましょう。ここだけで10万点以上稼げます。

ボス、〝ラフブラック〟は、G・DEAMならリングを作って下で待ち、手を広げた時に突っ込めば、いとも簡単に倒せます。

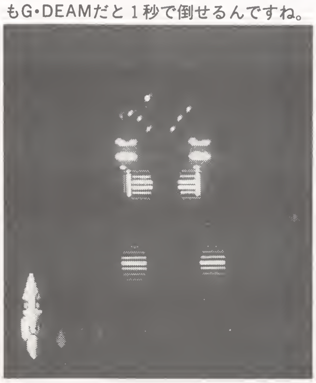
ではG・DEAM以外では、と言うと、かなり根気よく戦わないと勝てないでしょう。

画面左か右で上下に動いて青い球をよけ、スキを見て本体を狙いにいきます。始めのうちは、この弾を撃ちに行くタイミングがなかなかつかめずに、苦労するでしょう。

ラフブラックが手を閉じた（伸した）時に弾を当てに行けば、タイミング的には問題ないでしょう。あとは無理せず、時間がかかってもいいから、根気よく戦う事が勝利への道です。とにかく、回数を積んでいけばいく程、ここでG・DEAMになっているのが当たり前になるハズです。



9面の点稼ぎ地帯。1回撃つとひっくり返っている姿が妙に笑える。

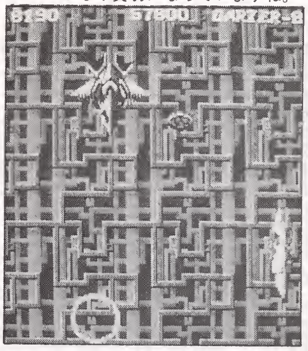


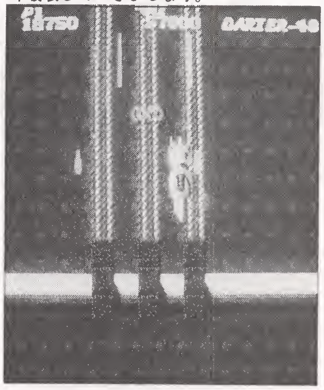
9面ボス、ラフ・ブラック。私は初めこいつを倒すのに5分以上かかりました。でもG･DEAMだと1秒で倒せるんですね。

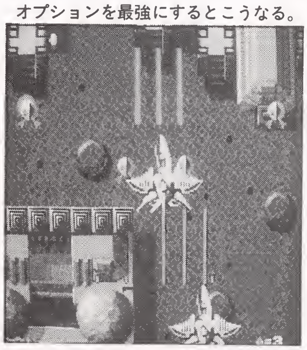
ば分かる。）
　つまり、この事を利用して、できるだけドラゴンに接近して戦えば、ドラゴンは遅い弾しか出さないので、楽に弾を見切ることが出来る訳です。接近して遅い弾を出させて左右によけ、また接近する。といった感じです（自機は8の字に動く）。
　但し、スピードがないとP-STERの時に困るので、絶対付いていること。
　もし、ブレードドラゴンをスピードなしのP-STERで完璧に倒せるパターンが分かった人は、編集部にレポートして下さいね。

STAGE 10

　始めの赤いザコ編隊とその後に出て来る炸裂弾がまず怖い。ここは左下でザコを撃ち、左から炸裂弾が出たら弾を撃ちながら、一気に左上に行ってしまうのが楽なパターンの様です。
　この面では、後半の砲台と炸裂弾地帯の対策として、DARTER　4Sにするのがよいでしょう。ということで、前半でSYULBAにして粘ります。
　レンズが高速で降って来る所では、真ん中で左右にかわすより、左はじで5回よけるパターンの方が確実です。
　さて、この面の最大のヤマ場が、カラータイマーと炸裂弾の混合攻撃地帯です。ここはパターン通りにDARTER　4Sになっていれば、画面上方で、自機を左右に振って砲台も炸裂弾も出現と同時に破壊していくのがベストな方法だと思います。
　ここで1回死んでしまうと、かなり残機を食われてしまうでしょう。そうなったら、気合で抜けるしかありません。前に出る事が大切です。
　この面、つまり最終面のボスは前作ダーウィン4078の最強の自機です。こいつのオニオンリングは、画面中のレンズに当たると分裂するので、まずそれに注意が必要です。
　簡単な倒し方はこうです。自機を右はじの中段あたりにぴったりつけていれば、奴の弾にも、本体にも当たらないので、奴が右に動く所を、少し軸をずらして一緒に右に動きながら撃ち込み、右はじにつけて又左に動くまでやりすごすということを繰り返せば、それ程苦労もなく倒せるでしょう。
　倒すと面クリアの表示があって、2周目にループしていきます。
　2周目は、ボスの耐久力が少し強くなっている事と、5面のミサイルが速い事ぐらいです。
　ちなみに、EXTENDは85万点でストップします。通常設定だと残機は18機ぐらいしか溜まりませんが、各面のパターンをしっかりマスターしていけば、死ぬ所はなくなるはずです。
　がんばって一千万点を目指して下さい。（ちなみに、一千万のケタの表示はあるそうです）


10面ボス、フリーク・ギャシャルル。ゲゲッ!!　コイツは…前作の自機に比べるとかなり貧弱になっていますね。


10面後半のハマリ場所。ここは突然変異を利用して上に行き、左右に動いて出現即破壊していきましょう。


オプションを最強にするとこうなる。

超マニア向け講座③

いまさらグラディウスの会 **ああるじいぶう**

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その1

待たせてスミマセン

○やっとこさ「復活」だ

グラディウスの基本を2カ月にわたって紹介して、やっと本題である「復活」にたどりつきました。待ちくたびれた方もいらっしゃると思いますが、「復活」は基本の上に成り立っているのです。

○パターン使用上の注意

これから紹介する「復活パターン」は、めぞん師匠のものを私なりにアレンジしたものです。このパターンを全部コピーして使っても悲しいので、自分なりに改良して使って下さい（改良の余地がない所もありますが…）。まあ、パターンの一例と思って割り切って下さい。

確かに「復活」はすばらしい物ですが、「復活」をやると、点効率がどうしても下がるので、「復活」だけにこだわらずにノーミスパターンも完璧にするようにして下さい。

いかに少ないミスで立て直せるかを最終目標にして、では始めましょうか。

1面

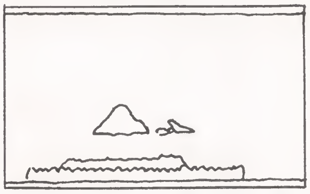
この面は別にパターンが無くても、なんとかなりますが残機を大切に。

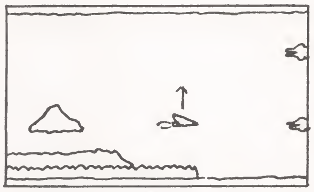
①前衛
もう一度やり直せば良い。

②入口
2速＋ミサイルと取る。

③中盤
ハッチから出てくる敵とそいつの弾の誘導がポイント。出来るだけ左側にいて、敵を引きつけておいてから、右へスーっと、一直線にいき、また左へ戻ればよい。図を参照して下さい。

まず1速。


図1


図2

そして2速。

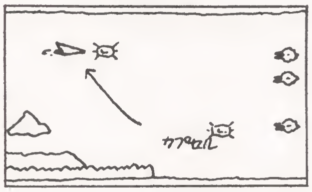


図3

保険のカプセルをとる。

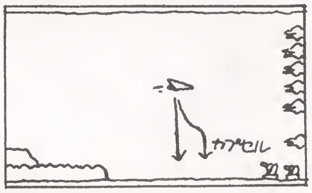
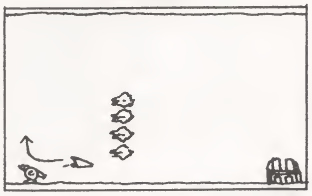
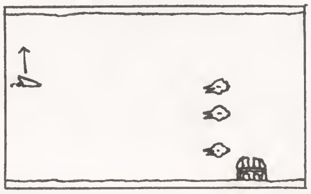


図4

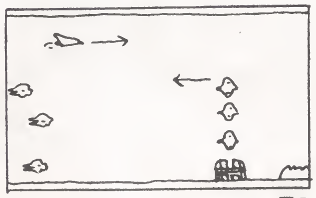
下の砲台をうつ。


図5

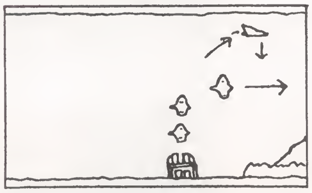
左端を上へ。ザコもうつ。

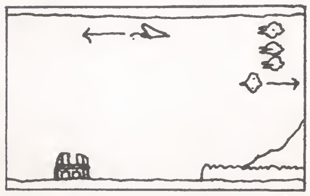

図6

一直線に右へ


図7

たまを見切って左へ。

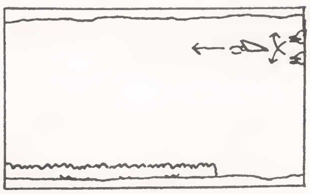

図8


図9

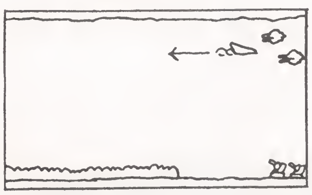
④最後
ここはパターンが無いと苦しいでしょう。最後に下へ少し下がるのがポイント。ここを抜けた後のジャンパーの花火には気を付けるべし。

⑤その他
②の状況の時、中盤は③を使用して下さい。
③を抜けた後、オプション、ミサイルを取り、最後は右にいて、ミサイルで下のハッチを早めに壊せばよいでしょう。

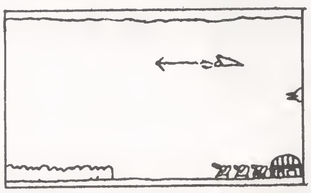
まず1速→2速


図10

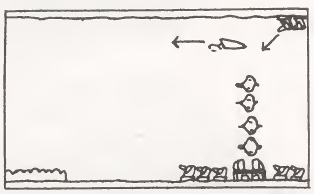
保険のカプセル


図11

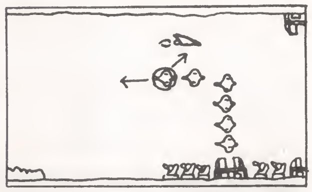
2速にして、保険カプセル


図12

砲台に斜めにたまをうたせる


図13

(赤)1(ザ)2をやっつけたら


図14

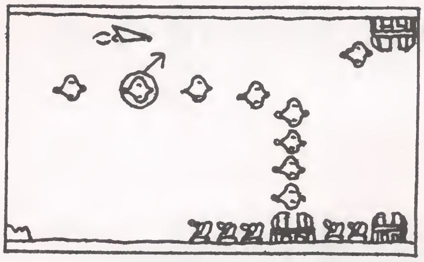


図15

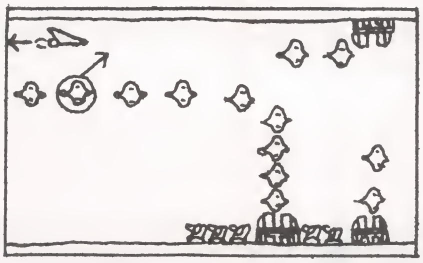


図16

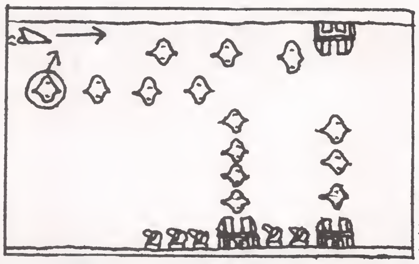
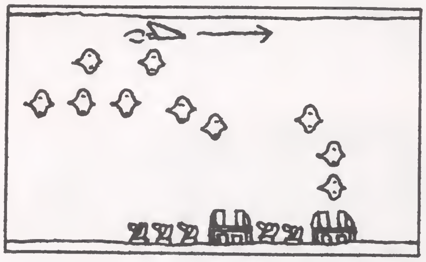


図17


図18

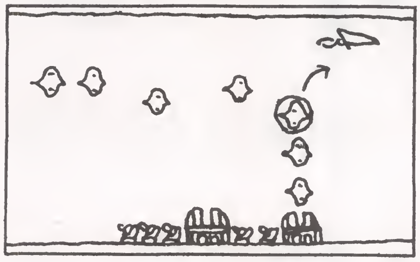


図19



図20

カプセルを全部取っていけば最後にレーザーが取れるので火山で稼ぐことができます。

○おわりに

今月はここまでです。今月は図を多用しましたが、いかがでしたか?。この記事に関する、御意見、御希望をどしどし送って下さいね。

ところで、コナミビデオのグラディウスみてくれましたか?

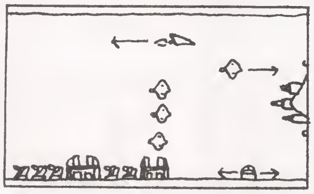


図21

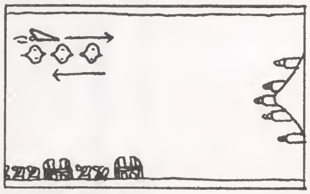


図22

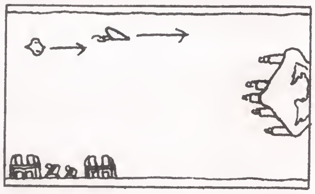


図23

ラビオ・レプス

RABIO LEPUS

君はゾウさんで500万点取れるか!?

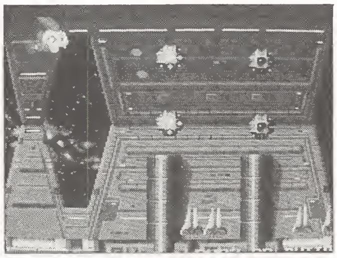
石井ぜんじ

エキスパートコースまでやる覚悟を決められなかったキミに。尻込みは無用だ。このコースはそんなに難しくないぞ。赤いタヌキで運でクリアすることも不可能ではない。

それからノーマルコースを早々とクリアした君に。これでラビオ・レプスを極めたと思うなら甘いアマイ。みすみす宝の山を前にして、引き返すのと同じことだ。エキスパートコースの方が面白いことは絶対保障しよう。

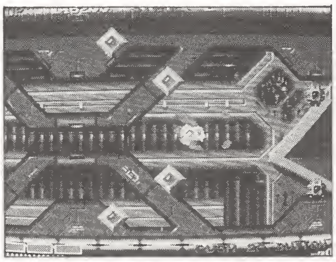
今からでも遅くはない。このゲーム、最後までとことんやってみよう!!

STAGE 1



1面のくせに砲台は多いぞ。

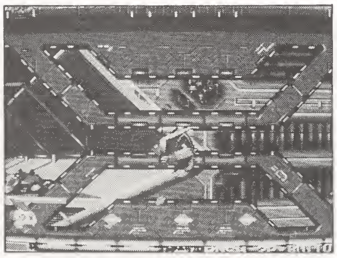
この面から多少難しくなる。まず障害物がこの面は多いので慎重にぶつからないようにいこう。しかし、浮遊砲台が障害物の後にあることが多いので、どんどん障害物をよけて前に出ていき、先手をうって破壊していかないと辛いぞ。



障害物の多い2面。どんどん前へ出ていこう。

また、この面では爆弾、いきなりバラバラに出現するザコの編隊、バトルアーム2とミサイルを撃ってくるサンタナ等、ちょっとイヤな敵が増えるので注意。ザコの編隊は出現位置を覚えておいてパターン化してよけて、バトルアーム2はパンチで先に倒してしまおう。

ボスはノーマルコースと違って、メタルソルジャー2が3匹出てくる。メタルソルジャー2は、上の方にレーザー砲頭がついているので下が死角になる。上に逃げないで、うさぎを地面に歩かせておけばいい。



メタルソルジャー2は下が死角。

STAGE 2

ここはミサイルを使う必要もなく、エキスパートコースといえどもかなり易しいステージだ。初めていってもやられることは少ないだろう。

弾や敵の体当たりに注意すれば、特に言うこともない。ボスのテツーシはノーマルコースより多少耐久力があるが、初めにパンチを当てておけば大丈夫。

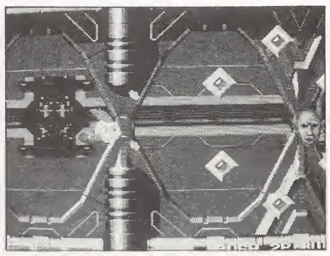


バトルアーム2を逃がすとしつこいぞ。

STAGE 3

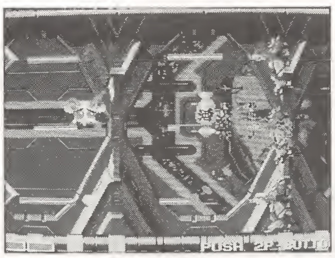
この面はとにかく難しい。ノーミスで行くのには慣れが必要で、ミサイルをかなり使う面でもある。

まず、初めは障害物が多いわけだが、ひるまずどんどん前に出ていって砲台やフキゲーンを倒してしまおう。その際、弾を一発もくらわないように、うまく誘導しよう。砲台の弾を撃つ間隔は一定なので、そのタイミングをよくはかっておくのがコツ。この場面もパターン化がノーダメージへの近道だ。



障害物のまん中から抜けていこう。

中盤ではメタルソルジャー3匹が飛んでくる。ここのメタルソルジャーはノーマルコースの時とは違って、まっすぐ右から左へ飛んできて、そのまますぐ通りすぎてしまう。上中下のどれか1台を倒して抜けてしまえばいい。ミサイルを使うのもいいだろう。

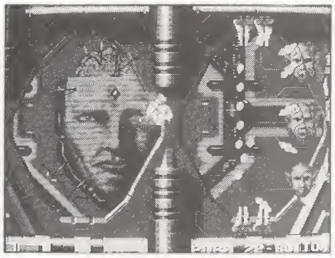


いきなり出てくるメタルソルジャー2。

その直後に、上をザコの一列編隊が飛んでいく。これはメタルソルジャーの直後だから、ちゃんとおぼえておいて全部正面から撃ってしまおう。ここのあたりにあるドラムか

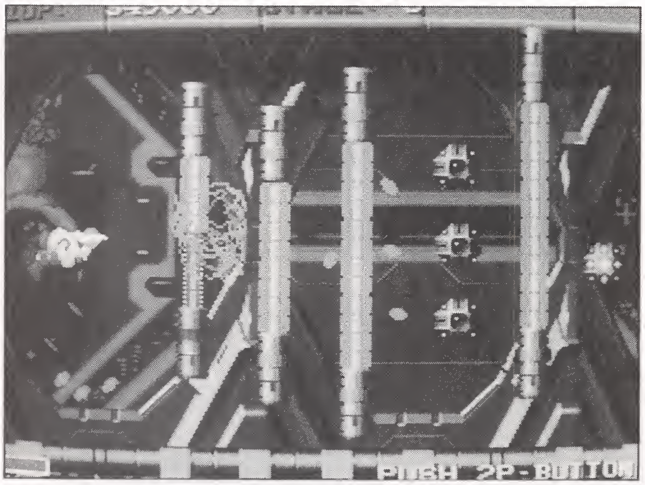
ラビオ・レプス

らは、必ずニンジンが出るので、ここで少し体力回復だ。
そうしたら、ぼ～っとしていないで、前につっこんでフキゲーン2つをパンチでかたづけよう。ここらへんは敵のパターンを知ると知らないとでは大違いだ。
その後にもフキゲーンが3つ出てくる所があるが、ここはミサイルを使っていったほうがいいだろう。



フキゲーンをミサイルで一掃しよう。

最後には、ノーマルコースの3面にも出てきた棒の様な障害物があるが、エキスパートコースはこの障害物の後に浮遊砲台がある。ここも難しいので、どんどんミサイルを使って障害物を壊していこう。ここでミサイルをケチると非常に難しくなる。
ボスのメタルパンサーは、ノーマルコースと違って耐久力が上がっているので相当難しい。ショットで倒すのではなく、前に出て行ってパンチで全部倒してしまおう。時計回りに小さな円を描くようにして弾をかわしながらパンチを当てるのがいい。パンチで当てそこなったら、ミサイルを使おう。



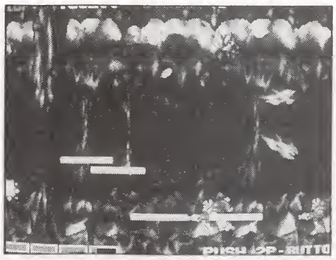
陰険な所に砲台が潜んでいる。

STAGE 4

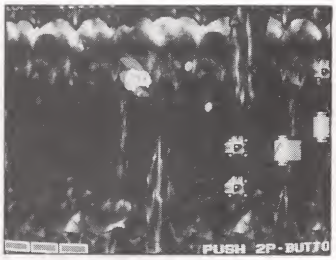
エキスパートコースでミサイルをたくさん持っていたりすると、ムービングコアの弾が非常に速い。ノーマルコースの時のようにレーザー砲頭を先に壊そう。その後は8の字を描くように弾をかわせばいい。ムービングコアの正面で弾をかわそうとすれば、こういうよけ方になるはずだ。

STAGE 5

まずスタート直後にフキゲーンが2つある。びっくりしないで、落ち着いて処理しよう。
その後に、メタルソルジャーが何匹も飛んでくる所がある。ここは初めは画面の上の方でかわしておいて、最後の2匹の時だけ上の1匹を倒して抜けよう。ミサイルを有効に使うのもいい。
次には、障害物の陰に浮遊砲台が隠れている場所に来るが、ここは勇気を出してもぐりこんでいって砲台を撃つようにしよう。先手必勝だ。
最後は、フキゲーンがひとつあって、岩とカメチャージャーが同時に襲ってくる難所だ。ここは早めにフキゲーンを倒して、上のナナメに連続して来る岩は無視して、下から来るカメチャージャーだけを撃とう。そして自機を狙って飛んで来る岩をちょっと上に誘導してかわせば、ミサイルを使わなくてもノーダメージでいけるぞ。
ボスのドタマーは、ミサイルを満タンにためておくと弾が異常に速くなる。こういう時はミサイルを使ったほうがいいだろう。



上でメタルソルジャーの攻撃をかわせ。



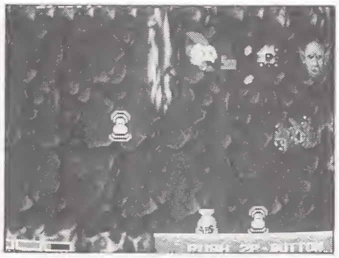
岩陰の砲台を積極的に撃ちにいこう。



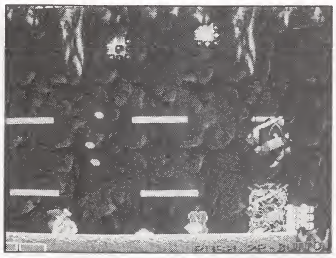
最後の難所。カメチャージャーに注意。

STAGE 6

この面はやたら弾の数が多い面。弾をよく見てかわしていこう。
途中、メタルソルジャー2が2匹ずつ2回に分けて飛んでくるが、ここはミサイルを使ったほうが楽だろう。
ボスの手前には、ザコの一列編隊とカメチャージャーが混合で攻撃をしかけてくる所があるが、ここは下のザコの一列編隊のほうを早めに撃てばいい。
ボスのテヌキ・チャウドはノーマルコースとほとんど同じ。多少固いので近づいて撃とう。



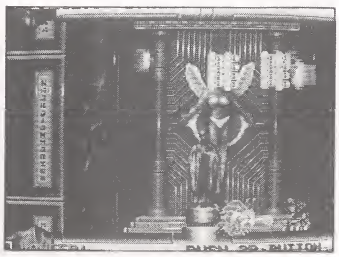
上のフキゲーンは壊しておかないと辛いぞ。



ここはミサイルを使ったほうがいいかも。

STAGE 7

この面はメタルバード2が初めにたくさん出てくる。ここがこの面の前半の難所だ。
ここはメタルバード2をパターン化して、できるだけ早めに全部パンチで倒していくのがコツ。弾を撃たせないようにしよう。
この面では、いきなり画面外から自機をとりまくように出現するザコの編隊が2ヵ所で出てくる。これがなかなか強いので、出現場所をよく覚えておいてザコの撃つ弾をよけよう。
シャッターの直後に、メタルバード2が1匹いる所があるが、シャッターをパンチで止めておいて、メタルバード2がジャンプした所をパンチで狙い撃ちするとうまくいくぞ。
ボスのファイヤーマスターはただ耐久力があるだけで、たいして変わらない。



バトルアーム2はパターン化して早めに倒せ。

STAGE 8

この面の敵の名前はゴーレムヘッドとサナダワームだ。このボスは、ノーマルコースの攻略法と同じでサナダワームを倒してしまえば楽勝だ。
でも、ノーマルコースよりサナダワームの耐久力が上がっているから、ミサイルを初めに使ってサナダワームが出

ラビオ・レプス

てきた直後に倒してしまおう。初めのチャンスを逃がすと、後でミサイルを撃ってもたいして効果的に当てられないので注意しよう。

STAGE 9

スタート直後がかなり大変。



9面の最初は辛いぞ。ミサイルも使え。

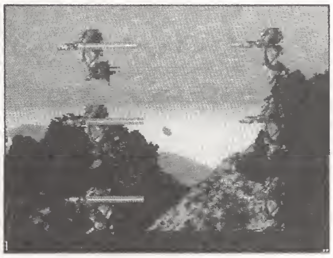
いままでためてきたミサイルを使って、浮遊砲台やフキゲーンを早めに倒そう。ミサイルもちゃんと近づいて狙って撃たないと、効果が半減するので注意。ミサイルを撃つ場所とタイミングは毎回同じようにしよう。

次に、カメチャージャーの連続攻撃があるが、ここは下でよけること。下に行けないとハマってしまう。

その直後に、メタルソルジャー2が上に3匹くるので、あまり右上のほうにいると、いきなりやられるぞ。

ここらあたりにあるドラムから赤いたぬきが出現すればその後の展開はずっと楽になる。エキスパートコースは後半の9、10ステージに赤いたぬきが出る可能性がノーマルコースより高く、運でクリアできることもあるぞ。

もし赤いたぬきが出ないとメタルソルジャー1と2の総



メタルソルジャー6匹の総攻撃。

攻撃が次に待っている。一番いいのは、ここにリボンをつけたまま来て、タイミング良くメタルソルジャーの出てくる直前にミサイルを撃つ方法。出てきた瞬間に全滅できるぞ。黒い岩が飛んできた直後なので、これを目印にしよう。

その後もフキゲーンにはミサイルどんどん使っていこう。バトルアーム2の連続の直後に、上のほうにフキゲーンが3つあるが、これだけはパンチの方が楽。

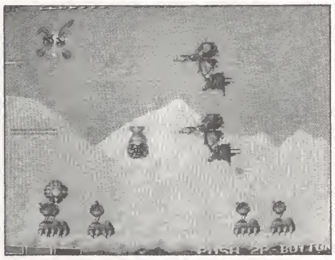
ボスの黒竜は耐久力がノーマルコースよりあるので、ミサイルを2~3発使うつもりでやろう。

STAGE 10

恐るべき地獄のような面。ミサイルを使いまくろう。

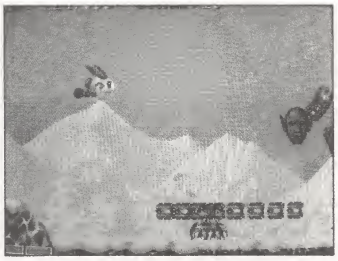
初めのメタルソルジャー1の攻撃は下の方でかわそう。もちろん、ミサイルを使ってバトルアーム2等は退治しておこう。

その後も危険になる前に、ミサイルを使っていくのがコツ。それでもメタルソルジャ



バトルアーム2をミサイルで退治しておかないと…。

ーが来る所等は、決して行ってはいけない場所というのがところどころにある。それはもはや慣れと経験でカバーしてもらうしかないだろう。敵



もはやめちゃくちゃな攻撃。

があまりにもごちゃごちゃ出てくるので、すっきりしたパターンは作りにくい。

あえて言うならば、最後の方に出てくる3匹のメタルソルジャー2の攻撃は、まん中に死角があるということと、一番最後は自機をしゃがませておけば、短いレーザーには全く当たらないということぐらいだろう。

最後のスキップエレファントは、時計回りに回りながらショットを撃っていけばいい。でも、スキップエレファントを普通に倒してしまうともっ



まん中が死角だが3匹そろう前に倒すと楽。

たいない。こいつは、実はとんでもないボーナス点を秘めているからだ。

スキップエレファントを倒すときに、最後のとどめにミサイルを撃つと、0点~600万点くらいまでの謎のボーナス点が入るのだ。なんで入るのかは良くわからないが、リボンをつけてスキップエレファントの近くで、できるだけたくさんのダメージを与えるといいようだ。エキスパートコースのハイスコアは、ここにかかっているといっても過言ではない。このボーナスはほとんどギャンブルなので、君の運が左右するかも。

STAGE 11

特にもう言うことはないけれど、リボンをつけている人は200万点ボーナスがかかっているので、気合を入れてリボンをはずされないようにしよう。ミサイルも余っていたら使ってもいい。

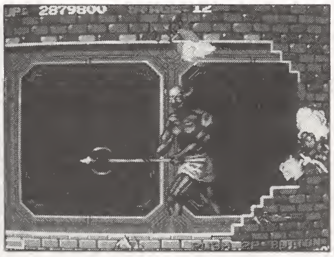
STAGE 12

このボスは壁の中に埋まっている妖魔王なのだが、ノーマルコースと同じように、すぐ手前の巨人をかわして壁をこわしにいくとハマるだろう。それだとパンチで壁をこわすのは不可能に近いからだ。

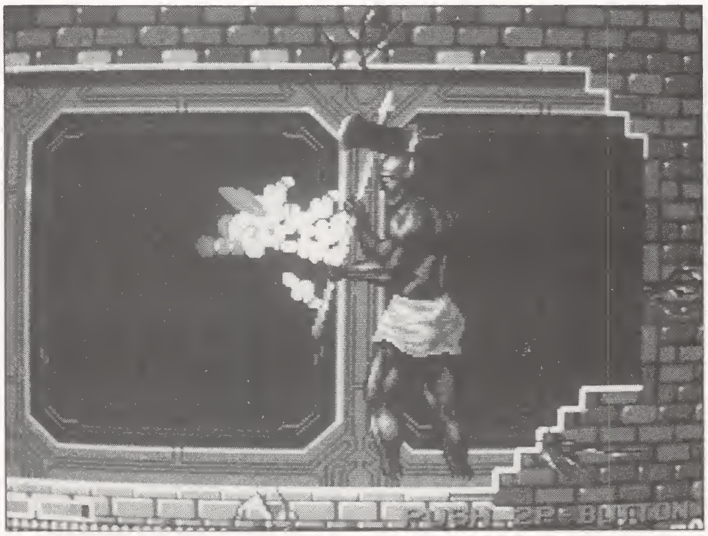
簡単に倒す方法は、ノーマルコースとは逆に、オトリと思われていた巨人のほうにダメージを与えることだったのだ。スタートしたら、ミサイルを撃って巨人にダメージを当てながら後にまわりこんで、壁をパンチで壊せばノーダメージでいける。

ミサイルがなくてもショット&パンチで巨人にダメージを与えてから、壁をパンチすれば壁はすぐ壊せるぞ。

妖魔王を倒せば「まさか助けてくれる人がいたなんて」と、ノーマルコースとはまた別のエンディングが君を待っている!!



壁が柔かくなってもう楽勝かな。



巨人にミサイルをおみまいだ。



Ⓒセガ

忍 (SHINOBI)

知ってるかい？　いまアメリカでは大ニンジャブーム。日本でも『仮面の忍者・赤影』なんかが再登場したりで、ブーム再来！　というわけで、セガから日米での大ヒットを狙っての忍者ゲームの登場だ。

アメリカン・ニンジャ見参！

ストーリー

シンジゲートにとらわれの身となっている子供忍者を救出し、敵を撃滅するために、彼は手裏剣と数種類の忍術を武器に立ち向かったのだ。

操作方法

8方向レバーとボタン3つで操作します。

ボタンは、それぞれ①手裏剣　②ジャンプ　③忍術、となっています。

このゲームは手前と奥、1階と2階という構成になっていて、レバーを上にし、ジャンプボタンを押すと2階に登り、レバーを下にし、ジャンプボタンを押すと1階に降りるという具合になっています。

いざ！ゲームスタート

このゲームは5つのミッションにより構成されていて、各ミッション3～4シーンで成っています。

★ミッション構成

①テロリストを追え！
②敵のアジトへ潜入せよ！
③補給基地をたたけ！
④忍者部隊を打ち破れ！
⑤黒幕忍者を倒せ！

主人公は、各シーンに1回だけ忍術を使うことが出来ますが、うまく使われなければ死につながるのは言うまでもありません。

忍者には、たつまき・サンダーと、さらに剣を持った自分が20人以上に分身し、画面内を飛びまわり敵を全滅させる、などのものが使えます。どれも一画面内を一掃するものです。

主人公の通常の武器として手裏剣が使えますが、敵に接近してこれを使うとパンチになります（しゃがむとキック）。これは盾を持っている敵に対して、かなり有効でしょう。

また敵に対して、タックルをかけることが出来るので、これを利用した方が簡単に先に進める場所もあります。方法は、敵の弾丸に当たらないようにボディーアタック！自分も敵もはね飛ばされますが、何度でも使えるので知っておいた方がよいでしょう。

しかし、敵にも忍者等がいるので（こいつらは常に刀を持ち歩いている）、軽はずみにタックルをかけるのは、やめた方がよいでしょう。

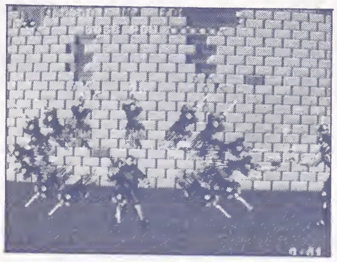
ミッションをクリアするごとに、ボーナスステージが用意されています。このボーナスステージは、両はじから出て来る敵忍者を手裏剣で全滅させるのですが、仲々難しいので、やってみる価値はあるでしょう。ちなみに、ここをクリアすると1UPします。

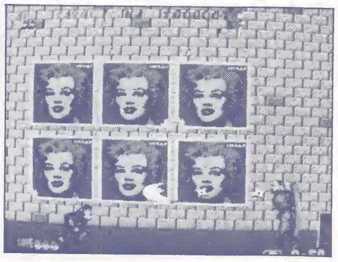
忍者のVGMと言えば決まっているが、それにしてもこのSHINOBIは聞きごたえがあるよ。

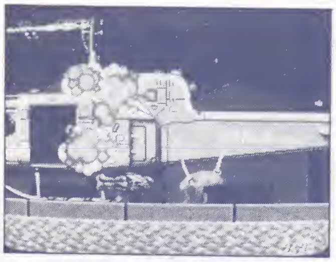
うーん、確かにローリングサンダーもしてるなあ。

（PON）

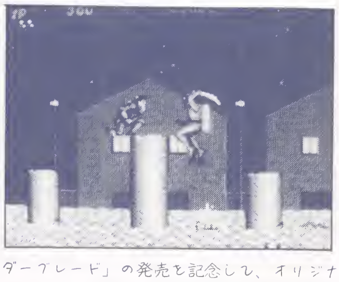

1面のボス。頭をねらえ！


忍術の一つ。分身アタック。とりゃー！


こいつの剣はブーメランだ。よく受け取れるなあ。


2面のボス。忍者が一人でえびぞり！


ボーナスステージだ。やってることはインベーダー。


この人は水の中でずっと待ってたのでしょうか!?


このフォーメーション攻撃はけっこうつらい。

★待望のセガ体感ゲーム・シリーズ第7弾「サンダーブレード」の発売を記念して、オリジナルグッズが2種類発売されたぞ！　1つは、アフターバーナーに続くセガ・テレカ」1,000円。そしてもう1つが、なんと「ジグソーパズル」800円。

FIS&PON

パック マニア

おっーと、なにをマゴマゴ…ジャンプができなくなるぞ。ジャンプをうまく使いこなせ!

パターンづくりがクリアの道だ!

まずパターンづくり

パックマニアはその場その場の判断力でクリアしていくよりも、やはりパターンを作っていかないと難しいゲームでしょう。

そこで、今回は全パターンの公開、といきたい所ですが、あえて載せません。そのかわりと言っては何ですが、全面のマップを載せておくので、パターン作りの参考にして下さい。

では、パターン以外で重要なポイントをいくつか紹介しましょう。

フルーツ&アイテム

フルーツは規定のドットを食べた時に、各面に2回必ず出現します。

アイテムも規定のドットを食べた時に出現しますが、何が出るかは出現する時までに満たした条件によって変わってきます。

1面から3面までは、パワーエサを1個食べておけば必ず赤いボールが出ます。赤ボールと緑ボール以外のアイテムの効果は、今のところ分かっていません。(本当にアイテムなんだろうか?)

緑ボールは、パワーエサの効力が切れるまでスピードアップの効力がもつので、緑ボールを取ったら、なるべくパワーエサを食わずにドットを回収しておきましょう。

ジャンプについて

ジャンプは、普通に正面からのジャンプと、背後にぴったりつかれた時に進行方向に飛んでから反転して飛び越すジャンプ、それにコーナー中にレバーを進行方向にどんどん入れて進んでいくジャンプ、の3種類をマスターしていれば、まず基本的には大丈夫でしょう。

1面や2面では、普通に進むよりもジャンプボタンをたたきまくって、どんどん飛び跳ねて行く方が速いという事も覚えておきましょう。

又、同じ面で粘っていると、だんだんジャンプ力が落ちて、ついにはジャンプできなくなってしまうので注意しましょう。

コモンジャンプ

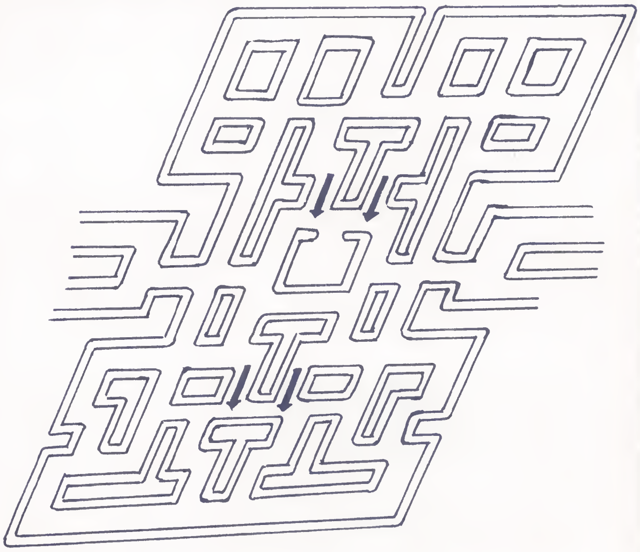
緑のコモンはタイミングよくジャンプすれば、ちゃんと飛び越せます。後ろに付かれてもコーナー中でも可能です。但し8面や11面で出てくる黒いコモンだけは、パックマンとジャンプ力が同じなので飛び越すことが出来ません。

点稼ならこれだ

赤いボールを取るだけで点効率が格段に違います。もし赤ボールを取り損ねた時は、パワーエサを連続して取って7650点を狙っていった方が点が高くなります。高次面では、フルーツの点もバカにはできないので、右下に出る表示を見落とさないでおこう。

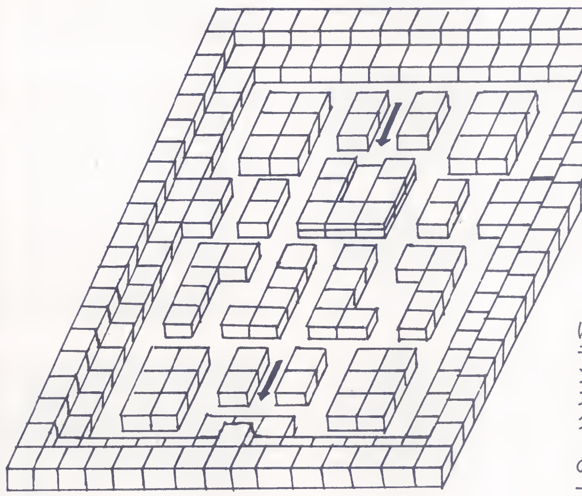
とにかく、赤いボールを取って、どれだけ先に死なずに行けるかが高得点へのカギと

PAC MAN'S PARK



R-3、4、5、15、16、17

BLOCK TOWN



R-1、2、12、13、14

↓はモンスターの一方通行

アイテム

ターゲット	キャンディ	青リンゴ	コーヒーカップ	アイスクリーム（2種類あり）	ギャルボス	ハンバーガー	黒ベル	黒カギ
得点	3,000	4,000	5,000	6,000	7,000	8,000	9,000	10,000

フルーツ

R	1	2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12	13〜
ターゲット	サクランボ	イチゴ	ミカン	リンゴ	バナナ	モモ	ベル	カギ
得点	1,000	2,000	3,000	4,000	5,000	6,000	7,000	8,000

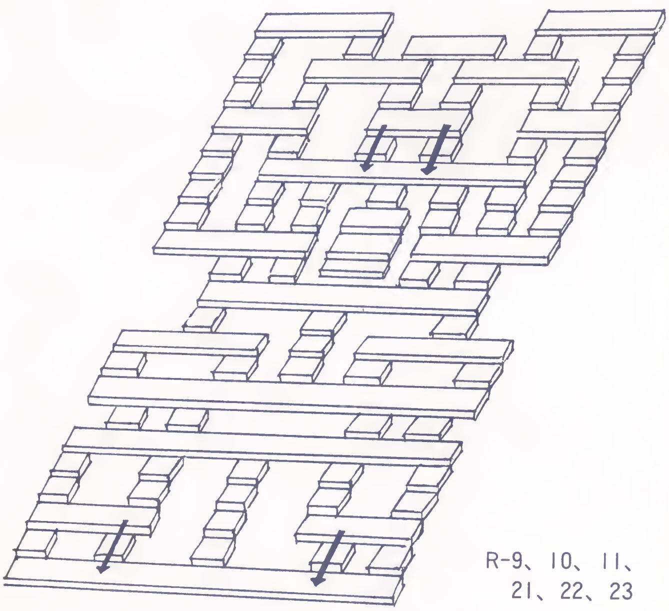
なります。それだけに、パターンというものが大切になってきます。1面で10万点、2面で23万点稼ぐことも可能です。

めざせ！クリア

11面をクリアすると1面の地形にもどり、モンスターの数が増えて難度はかなり上がっています。

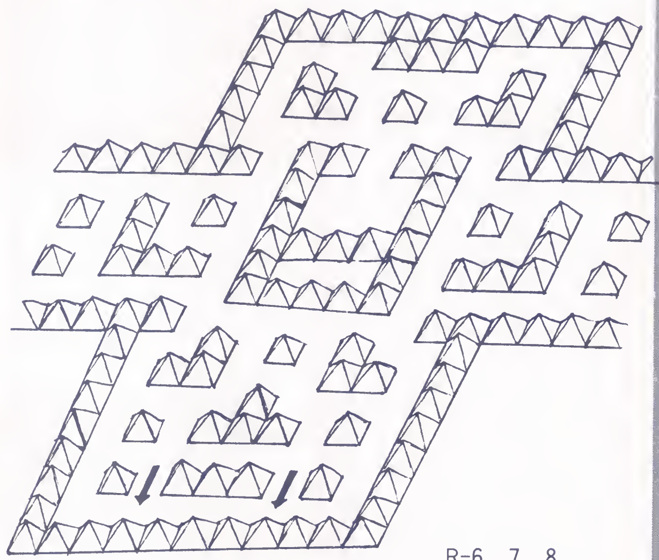
23面をクリアするとメッセージが出てエンディングとなります。

JUNGLY STEPS



R-9、10、11、
21、22、23

SAND BOX LAND



R-6、7、8、
18、19、20

ピンボールコーナー

C・C

[ビッグガンズ]

なんだかんだと言いながらも年を越せました、このコーナー。これも偏に読者の皆様のお蔭です。今年もよろしく。


頭でっかちには訳があります、それは…。

うれしいですネストーリーがある

さて、今回は、いよいよ年間ベストピンボールの発表がありますので、お楽しみに。

さっそく今月のマシンと行きましょう。

今回はウイリアムズ社のビッグガンズ。このピンボールには、ちゃんとしたストーリーがあって、それが得点ディスプレイの下に書いてあります。

そのストーリーとは、

「ここ、宇宙の奥深くにある要塞の内部に、暴虐王とその騎士達によって誘拐された我々の高貴な女王がとらわれている。今こそ永遠の平和のために、邪悪なものと闘う自由で勇敢な我々は、宇宙の知られている歴史の中で敵を倒し闘って、偉大なる侵入を開始せねばならない。我々連合の未来のために、そして美しい女王のために、これらのビッグガンを使って…」

と、大体このようなものです。

今までは、見た感じなどでテーマを想像するしかなかったので、ストーリーを出してくれるというのはうれしい事ですね。

さあこれはもう女王を助けるしかない。ビッグガンを使って悪をたたきつぶせ!!

今や常識マルチボール

それでは、ビッグガンの使用方法、各フィーチャー説明です。

まずはマルチボールのやり方から。

ビッグガンは3ボールのマルチがあり、2ボールをフィールド中央左右にあるLOAD GUN W/Lが点灯しているホールに入れれば、ボールはガンに送り込まれ、ロックされる訳だ。

普通、右のホールが先にロックする状態になっているので、シューターから打ち出す時、うまい力かげんで打てば、100K LOADのレーンを通ってロックされる。右のホールに入れれば、今度は左のホールが点灯する様になるので、ボールを入れて、2ボールがロック。そして3ボール目を上部中央奥にあるLOAD GUNに入れると、マルチ開始となる。

マルチが始まると、左右のビッグガンからすさまじい音と共にボールが発射され、すごいスピードでフリッパーのすぐ前に出て来るが、フォースフィールド(フッパーの間にあるストッパー)が上っているので、あわてなければボールは落ちない様になっている。

マルチ中、ボールを点灯しているLOAD GUNのホールに入れると、ALL SCORES DOUBLのランプが点灯して、フォースフィールドも上がる。この時は得点が倍になるが、時間で終ってしまうので注意。時間はディスプレイでカウントされているから、それもよく見よう。

マルチ中なら何回でもダブルスコアに出来るので、1回カウントが終ったからといって、気を抜かない様に。

落とせば勝ち!ドロップターゲット

上部フィールドの左右に3つずつ、計6コあるトロールの絵のドロップターゲット。

これを1組落として、その奥にある黄色の親玉のターゲットに当てれば、ボーナス5万点が入る。この親玉に、左右に関係なく4回当てれば、フリッパーリターンレーン(フリッパーのすぐ上のレーン)のEXTRA BALLのランプが灯くから、そこにボールを通せばエキストラ獲得。

エキストラの取り方はもう一つある。だが、少し変っているので、後のKING'S CHAMBERの所で説明するとして、もう一つドロップターゲットに関係している、ボーナス倍率の上げ方についていってみよう。

ドロップターゲットを落して、その奥のレーンを1周させればボーナス倍率が1つづつ上って行き、フィールド中央の2×~9×のランプが下から順番に灯いて行く。

この時、最初から点滅している倍率の所まで灯けると、アウトレーン(フリッパーの所の一番端のレーン)のSPECIALのランプが灯くから、通せば1クレジット獲得。但し1ゲーム中1回だけしか取れない。

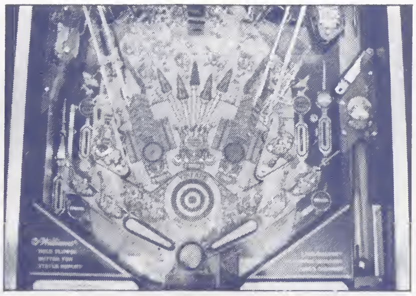
RED&GREENターゲット

実はスペシャルの取り方はもう一つある。下部フィールド左右にある赤と緑の5つ1組のターゲット、このターゲットを全部(10個)灯けると、左のアウトレーンのキックバックが復活するが(もちろんボーナス点も入る)、これを5回完成させると、RED&GREEN GUARD SCORE LIT VALUEの所の赤いスペシャルのランプが灯く。そこでもう1回完成させれば、スペシャルを獲

★おわび……1月号の「アフターバーナーII開発者初公開」(P.34・35)の記事中にあるRYUさんとYUさんの名前が入れ変ってました。正しくはP.34のイラストがYUさんで、P.35のイラストがRYUさんです。ごめんなさい。



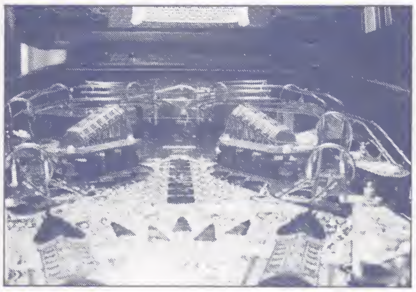
この様なカラクリが絵の中にあるのです。わーパチパチ。



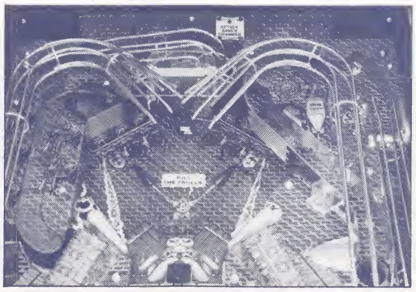
フィールドの下部。フリッパーの間のフォースフィールドがありがたい。



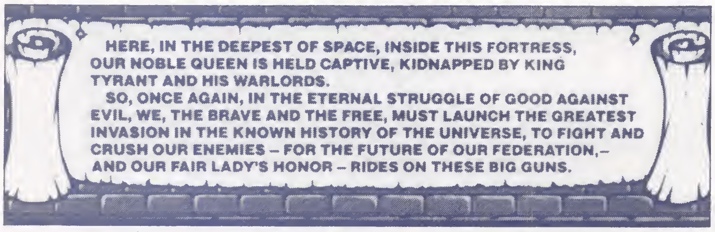
ガンのアップ。穴は右のLOAD GUNホールだ。



ガンシステムの立体写真。一番前のワイヤーレーン出口が怖い。



フィールド上部。ボールが空中を飛び交う所だ。



これがストーリー。英語に自信のある人はよく読んでみて下さい。

得できる。これも、1ゲームにつき1回しか取れないので注意してもらいたい。

ターゲットを狙う時、ボールがフリッパーの間から落ちやすいと思うので、フォースフィールドを上げておくのがいいと思う（ムリなこじつけだな）ので、そのやり方だ。

フリッパーリターンレーンにボールを通すと、上部フィールドの中央上の緑色のターゲットのW／Lランプが灯点するから、その時ターゲットに当てれば、フォースフィールドが上る訳だ。

W／Lのランプが灯いている時間は短いので、素早く当てないとだめだぞ。また、フォースフィールドも、時間で下ってしまうので、気を付けてもらいたい。

アレンジボール付ピンボール?

写真を見てもらえばわかると思うが、ビッグガンズには、得点ディスプレイの上の絵の中央に、ミニアレンジボールの様なものが付いているが、これのゲーム中の役割だ。

マルチボールにする時、3ボール目を入れた、上部フィールドの中央奥のLOAD GUNのホール。

このホールにボールを打ち込むと、左のビッグガンにボールが送り込まれるが、この時、アレンジボールの様な所、KING'S CHAMBERに赤い玉が落ちて来て、5つのレーンのうち1つのレーンのランプを灯ける。

この灯いたランプは、右のフリッパーボタンで動かせ、5つ全部を灯けると、すぐ上のEXTRA BALL W／Lのランプが灯点する。

そして、もう一度赤玉を落せば（この時はどこでも良い）エキストラボール獲得となるのだ。最低6回はボールをLOAD GUNに入れないといけないので、けっこう難しいぞ。

KING'S CHAMBERにはもう一つありがたいフィーチャーがある。

それは3ボール目を落した時に、KING'S CHAMBERに赤玉が出て、5つのレーンのうち、1つだけランプが灯いているレーンにうまく入れれば、エキストラボールがもらえるというものだ。

この時はランプを動かせない様になっているから、1/5の確率でチャンスがある訳だ。まあ当ったらもうけもの程度に考えていた方がいいだろう。

ウイリアムズの作り方

このビッグガンズもそうだが、ウイリアムズの作るマシンは、なにか新しいものを感じさせてくれる。今までのマシンと少し変った所を作っただけで、プレイヤーはそう感じるものだが、ウイリアムズのマシンは、その変え方がうまいと思うのだ。

ビッグガンズでの主役のガンも、今までのランプレーンの、打ち出す所から途中までを無くして、空中を飛ぶ様にしただけなのだが、初めてプレイした者の度肝を抜く迫力があるし、今まで使われなかった絵の中に、仕掛を作る（今回はオマケ的な感じがするが）という様に、プレイヤーが新しいと思う所をうまく見抜いて、マシン作りをしているからだろう。

ウイリアムズ健在だ。

発表! '87年ベストピンボール

第1位はF-14トムキャット

投票者の声を聞いてみましょう。

「このピンボールは、プレイ中に流れるサウンドと嵐の様な効果音がなかなかよかったのと、ハイ・スピードとはまた違った、こった仕掛けが面白かったと思う」（東京・吉野さん）

「今までのピンボールは何がいいたいのか、何をすれば良いのか分からないものが多かったが、これはTOMCAT完成→ロックオン→ジャックポットという様に、流れがわかりやすく意味のあるものになっている」（名古屋・自井さん）

「自分が初めてプレイしたピンボールだった」（大阪・安西さん）

やはり、しっかり作ってあるものは、それなりの評価を得るものですね。まあ、台数も多く出ていた事もあると思いますが。

第2位はジェネシス

TPO（東京）の人達から票が集まりました。

「無駄なパーツがない。エキストラボールの取り方が面白い」（堀口さん）

「このマシンで私はピンボールに目覚めた」（小菅さん）

「これしか知らない」（野口さん）

このマシンは人を引き付けるものをもっている様です。ハデな倍率やロボットの登場なども良い味を出していました。

第3位は、と行きたいところですが、この2機以外は、票がバラバラで、やはりピンボールは個人によって好みがはっきりするものだと思ってしまいました。

このところ低調だったピンボールも、復活のきざしが見え、'88年はピンボールにとってどうなるか、プラスの方向を期待したいと思います。

★メタルフリークスの蜂文太先生、沙羅曼蛇と共に去りぬ。えっ？ どういうことかって。それはフッフッフッ……。

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=507	Z zone-わたちゃん	全面クリア
2	ブラックドラゴン	3,222,950	Z zone-KEN	全面クリア
3	1943	3,352,960	Z zone-KEN	16面 ランク10
4	忍	213,450	Z zone-わたちゃん	5-1
5	バトルフィールド	1,763,400	石川英雄	全面クリア
6	ワンダープラネット	10,343,120	Z zone-KEN	全面クリア
7	ヘビーウェイトチャンプ	4,462	RAB	6回戦
8	スーパーリーグ	544,450	羅王	2試合目
9	パックマニア	340,810	Z zone-KEN	ラウンド8
10				

めざせハイスコア!!

「めざせハイスコア!!」の頁ができて1年半。覚つかないスタートだったが、プレイヤーの熱意とオペレーターの皆さんの協力によってここまでこれた。ありがとう。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1113	E-SWAT'S-ÖPMⒸ	
2	パックマニア	726,220	E-SWAT'S-F.BⒸ	11面
3	レインボーアイランド	17,778,810	Z zone-KEN	
4	SRD	961,420	E-SWAT'S-RAYⒸ	2周目 7面
5	ドラゴンスピリット	1,372,650	E-SWAT'S-F.BⒸ	
6	バトルフィールド	1,764,500	E-SWAT'S-PSIⒸ	
7	ラビオレプス	3,565,700	E-SWAT'S-ÖPMⒸ	ノーマル
8	ラビオレプス	2,471,000	E-SWAT'S-ÖPMⒸ	エキスパート
9	クエスター	869,750	E-SWAT'S-ARPⒸ	
10	R-TYPE	1,503,100	E-SWAT'S-ÖPMⒸ	

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーウェイトチャンプ	4,862	エリ	6人目
2	忍	223,400	安藤	5面3コイン
3	特殊部隊UAG	1,293,400	ブービー有門	最終面クリア
4	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9'12"84	工藤	エキスパートゴール(イージー)
5	スーパーハングオン(ミニライドオン)	7'04"19	安藤	シニアゴール(イージー)
6	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2'53"46	GRM-K.K	ビギナーゴール(イージー)
7	パックマニア	308,100	ひゃ一島本	6面
8	SRD	165,770	まさ	5面
9	ジェミニウイング	632,290	安藤	7面
10	ラビオレプス(エキスパート)	2,126,000	GRM-K.K	9面1コイン

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	456,250	NEW ARIS	R-6
2	SRD	4,551,270	WHIM-FISH-TIO	7-10
3	ハイパークラッシュ	1,509,740	WHIM-MDK-KEK	1コインクリア
4	熱血高校ドッジボール部	84,200	WHIM-NCR	Rd アイスランド
5	モンスターランド	4,208,250	WHIM-RYU	1コインクリア ゴールド3690
6	バトルフィールド	1,953,600	WHIM-ELPEO-PLF	1コインクリア
7	レインボーアイランド	16,999,990	WHIM-ELPEO-PLE	コマンドNo8使用 1コインクリア 残5
8	アフターバーナーII	HIT 873	AAT-NRT	1コインクリア
9	ラビオレプス	5,857,700	WHIM-OPT-NCR	ノーミス、リボン ミサイルボーナス有(ノーマル)
10	忍	125,780	WHIM-FISH-TIO	3-3

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5-6 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	1,980,700	LIZARD	6000ポイント設定 4試合設定
2	ヘビーウェイトチャンプ	5,855	RAB	7人目
3	アフターバーナーII	HIT=1061	E-SWAT'S-ÖPMⒸ	クリア
4	ワンダープラネット	282,040	Z zone-KEN	10面
5	忍	233,470	Y・M'DARAS	イージー5-4
6	パックマニア	300,440	E-SWAT'S-MSX3	6面
7	ドラゴンスピリット	1,161,350	QIX	クリア
8	モンスターランド	2,533G	TWC	ハードクリア
9	銀河任侠伝	1,206,600	E-SWAT'S-ELFⒸ	クリア
10	フリー・キック	102,620	Y・M' DARAS	レベル2 9面

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT 1,080	LAP-BMXER	1コインクリア
2	パックマニア	435,570	LAP-BMXER	1コイン 8面
3	モンスター・ランド	5,139 GOLD	LAP-BMXER	クリア
4	忍	238,210	LAP-BMXER	最終STAGE ボスシーン
5	ワンダーフラネット	10,247,320	りょうさん連合	クリア
6	ミッドナイトランディング	771	V. Sugar	
7	ライフ・フォース	10,000,000+α	新AIR WOLF 復讐編	17-? RED
8	S.D.I	61,370,670	TOM .T SHIGE	
9	ダブル・ドラゴン	166,030	LAP-BAM	
10	バブル・ボブル	4,486,800	多感世代ACT	

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	579,880	AMM-つきだて	1コイン 10面
2	SRD	4,000,530	瑞原螢子	1コイン 7-5
3	スーパーハングオン	2'51"43	AMM-つきだて	シットダウン(ビギナー)
4	スーパーハングオン	4'56"05	AMM-LOTUS	シットダウン(ジュニア)
5	スーパーハングオン	7'02"20	WWF-前田	シットダウン(シニア)
6	スーパーハングオン	9'20"54	AMM-サギあるのみ	シットダウン(エキスパート)
7	アフターバーナーII	HIT=1,067	復活のファミリー	1コインクリア
8	テラフォース	1,135,400	WWF-タケシ	1コインクリア
9	ラビオレプス	1,703,900	WWF-竹山	1コインクリア
10	クエスター	348,410	りょうさん連合	ニューバージョン 1コイン17面

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	618,570	赤坂まもる	9面
2	レインボーアイランド	6,299,160	MIN	33面コマンド無
3	SRD	3,718,420	赤坂まもる	6周9面
4	熱血高校ドッジボール部	209,300	SIN	U.S.A
5	テラフォース	917,200	E.C	全面クリア
6	モンスターランド	5,759,130	赤坂まもる	ゴールド5161
7	ハイパークラッシュ	577,760	PON	6面
8	バトルフィールド	427,100	赤坂まもる	4人救出
9	特殊部隊UAG	1,529,500	EC	全面クリア
10	忍	178,640	SIN	4-1

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,340	AVG-舞奈(室蘭)	全面クリア
2	究極タイガー	1,142,350	AMM-つきだて(札幌)	入荷2日目
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8'37"73	LAP-BMXER(札幌)	イージー ヨーロッパ
4	レインボーアイランド	19,002,210	AMM-つきだて(札幌)	真のエンディング
5	特殊部隊UAG	1,303,000	TOM-Y.K(苫小牧)	全面クリア
6	SRD	1,767,480	AVG-あっちゃん(室蘭)	1周設定 全面クリア
7	パックマニア	659,690	AMM-つきだて(札幌)	10面
8	ジェミニウイング	1,042,030	TOM-NOBU(苫小牧)	7面
9	虎への道	51,500	TOM-DAI(苫小牧)	
10	ラビオレフス	5,939,700	Import-Isaac(札幌)	ノーマル・ミサイル無 リボン付・ノーミス

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,332	AMM-中川剛	1コインクリア
2	モンスターランド	ゴールド 5,120	AMM-つきだて	クリア
3	レインボーアイランド	20,000,020	AMM-つきだて	1コインクリア
4	パックマニア	616,890	AMM-つきだて	1コインR-11
5	テラフォース	701,300	橘卓哉	クリア
6	ヘビーウエイトチャンプ	5,725	築山純一郎	R-8
7	特殊部隊UAG	1,428,900	HSC-山口	1コインクリア
8	SRD	2,803,000	風見螢子	1コイン5-7
9	忍	167,600	火の鳥仙人	R4-2 1コイン
10	クエスター	325,830	西高ドラ	R-15

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	14,268,120	IDA3	全面クリア HIT=778
2	テラフォース	771,600	IDA3	全面クリア
3	1943(1P)	2,801,710	by MAN	?
4	1943(2P)	3,997,560	IDA3+SPA出羽	全面クリア ALL100%
5	ブレイザー	1,920,860	花のゆ	?
6	グラディウス	1,372,400	IDA3	4-3
7	沙羅曼蛇	3,683,300	IDA3	5-6
8	リベンジオブDoH	700,689	ESP-K.K	29面
9	バブルボブル	9,999,990	千葉のり彦	ZAP5回
10	ハングオン	36,044,870	出羽裕哉	

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	205,390	OYA?	EXT-10万点 5面
2	クエスター	513,110	TOM-NOBU	4コインクリア 残機4機 ALL
3	ブラックドラゴン	3,100,100	TOM-UNI	EASY ALL
4	モンスターランド	G-4711	TOM-NOBU	ALL
5	ワンダープラネット	10,253,400	TOM-NOBU	EASY. ALL
6	スーパーハングオン(シットダウン)	2'51"91	TOM-Y.K	EASY. ビギナー
7	スーパーハングオン(シットダウン)	4'55"73	TOM-Y.K	EASY ジュニア
8	スーパーハングオン(シットダウン)	7'01"94	TOM-Y.K	EASY シニア
9	スーパーハングオン(シットダウン)	9'08"24	TOM-Y.K	EASY エキスパート
10				

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フルスロットル	4'35"93(721,950点)	宮下誠一	ステージ5
2	アフターバーナーII	HIT=1,162	AMM-中川剛	R-3
3	R-TYPE	884,600	FPS-TOP	R-13
4	パックマニア	246,120	T.M	6面
5	特殊部隊UAG	1,170,900	宮越勝之	全面クリア
6	ザ・ハスラー	ローテーション56%	浩田浩明	ステージ5
7	忍	97,100	藤川貴広	ミッション3
8	レインボーアイランド	8,772,950	AMM-つきだて	ラウンド40
9	SRD	274,340	FPS-TOP VR-MAXIMA	7面
10	熱血高校ドッジボール部	94,600	BMT. FIX	5面(アフリカ)

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	665,150	加藤	18-1 0-2
2	バトルフィールド	1,842,100	FNN-TIME. GAL	全面クリア
3	アフターバーナーII	HIT＝567	大友	4コイン 全面クリア
4	R-TYPE	909,500	伊藤浩司	13面
5	パックマニア	176,230	自営・栄知	4面
6	忍	188,650	自営・栄知	MISSON 4
7	熱血高校ドッジボール部	中国	自営・栄知	
8	ヘビーウエイトチャンプ	4,098	JNU	6試合目 タイトル1回防衛
9	ブラックドラゴン	3,511,500	朝倉康吉	全面クリア
10	1943	3,037,170	FNN-FiHiギャル	全面クリア

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	1,261,350	SAS	3試合目, 3回
2	ラビオレプス	3,803,600	Y.G	ノーマル ALL
3	パックマニア	267,610	Y.G	R-6
4	レインボーアイランド	13,263,520	K.T	コマンド10 残4人
5	バトルフィールド	1,711,500	SPREAM-N.G	ALL
6	R-TYPE	1,089,900	T.Y.	2-5
7	スーパーハングオン(エキスパート)	9′38″66	SPREAM-K.W	ハードロード
8	忍	246,350	BATTLE-HOPPER	5-4
9	ワンダープラネット	10,248,040	HIGH-BIRD	ALL
10	1943	3,390,430	Y.G	モビX2

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	522,140	VILEGLE-ふあいが	10面, 3機設定ノーマル
2	ラビオレプス(ノーマル)	4,787,300	CHAT-COM	全面クリア ノーミス ノーミサイル
3	ラビオレプス(エキスパート)	4,264,200	JORI	全面クリア
4	SRD	3,459,960	VIEGLE-KEI	6-7
5	レインボーアイランド	9,808,890	JORI	全40面クリア
6	ザ・ハスラー	8面(58%)	VIEGLE-志賀真理子♡	
7	熱血高校ドッジボール部	105,100	CAT	4面
8	バトルフィールド	1,751,800	CAPTAIN BAKU	全面クリア
9	テラフォース	867,700	VIEGLE-KEI	全面クリア ハード
10	ワンダープラネット	全面クリア	JORI	

ゲームブティック ジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	22,708,030	SPREAM-DIG	真のエンディングクリア
2	ジェミニウイング	1,197,810	SPREAM-DIG	RD.7
3	スーパーリーグ	1,810,750	F.M	4試合目
4	アフターバーナーII	HIT＝1,275	F.M	全面クリア
5	パックマニア	318,940	小柳クン	RD.7
6	忍	217,590	P.S	イージー RD.4-4
7	ヘビーウェイトチャンプ	5,007	H.I	6人目
8	SRD	3,401,330	ヒサピー	3-6
9	バトルフィールド	1,267,400	K.O	ラウンド不明
10	特殊部隊UAG	1,461,600	F.M	全面クリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	231,180	FXT-OMI	R7(面数優先) 入荷2日目
2	パックマニア	377,250	FXT-でらくん元気?	R7(点数優先)
3	レインボーアイランド	18,558,890	SPREAM-KIM	スヘシャルなし 8ケタ ALL 残5人
4	レインボーアイランド(コマンドなし)	9,973,750	CAT-THU	スベシャルなし ALL 残2人
5	ブラックドラゴン	3,950,100	SPREAM-Y.U	ランク3(イージー) ALL
6	R-TYPE	1,125,700	FXT-TON	2-8 最後のボスまで
7	スペースハリアー(シットダウン)	37,723,500	Z.. CMFC	5人設定 ALL 最高点
8	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,342,830	CAT-THU	ALL ゲージ3つ
9	ワンダープラネット	ALLクリア	CAT-THU おばちゃん, M.O	クリア3名
10	スペースハリアー(シットダウン)	ALLクリア	SPREAM-AHA CAT-THU	FXT-OMI その他クリア者多数

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝818	KEMA	1コイン 21面クリア
2	ブラックドラゴン	2,536,200	BOK 久保田	全面クリア
3	レインボーアイランド	6,485,560	BOK 久保田	37面クリア
4	ワードナの森	9,999,990	SUPER7 伊藤	全面クリア
5	モンスターランド	残1460GOLD	BOK 久保田	全面クリア
6	パックマニア	295,870	HONE	6面
7	ドラゴンスピリット	1,033,250	とりちゃん	全面クリア
8	リベンジングオブDoH	1,546,390	山本利幸	全面クリア
9	1943	3,084,380	BOK 久保田	全面クリア
10	1943	4,210,450	山本利幸・今野慈人	全面クリア

マリーン5 ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2′57″51	NEZ	ミニライドオンノーマル アフリカ
2	スーパーハングオン	5′14″34	SGG-KEY	ミニライドオンノーマル アジア
3	スーパーハングオン	7′25″97	SGG-KEY	ミニライドオンノーマル アメリカ
4	テラフォース	879,700	SGG-KEY	1コインALLクリア HARD ノーミス
5	SRD	296,260	でし	6面
6	熱血高校ドッジボール部	176,700	ひろちゃん	5面 アフリカ
7	R-TYPE	1,522,200	あちょ	2-7
8	レインボーアイランド	5,559,650	SGG-KEY	32面
9	パックマニア	416,320	SGG-ENG	7面
10	バトルフィールド	205,400	VF. HAL FC2	2P

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	721,900	S.V.C PLUMP	2-4
2	レインボーアイランド	5,544,430	S.V.C-GIK	ノーマル34面
3	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
4	フラックアタック	146,700	S.V.C MMI	STAGE3
5	パックマニア	175,380	PSI	5面
6	コンバットスクール	248,320	S.V.C GIK	実戦
7	ブラックドラゴン	2,445,700	S.V.C PLUMP	全面クリア
8	ダブルドラゴン	885,250	S.V.C MMI	最終面クリア
9	1943	2,742,710	TKS(S.V.C)	最終面 大和
10	沙羅曼蛇	3,236,600	S.V.C-森本一美	5周目の1面

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	273,106,990	CHAT-INF-ZUR	全面クリア HIT＝1072
2	ヘビーウェイトチャンプ	6,177	Y.U	R.7
3	レインボーアイランド	14,000,200	KIM	1コイン 全面クリア
4	忍	354,830	ACH	1コイン 全面クリア
5	ワンダープラネット	10,258,000	MGC-OB-YMS	全面クリア
6	モンスターランド	残5531G	ケンちゃん	1コイン
7	ブラックドラゴン	3,758,400	朝倉康吉	全面クリア 岩20個
8	1943	3,002,190	仙台二高の坂井	全面クリア
9	ラビオレプス(ノーマル)	5,862,900	宮城野PC-	ノーミス・リボン ノーミサイル
10	ラビオレプス(エキスハート)	4,310,600	㋜	全面クリア

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2′55″21	K, 高木	イージー
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5′13″40	M, 藤原	ジュニア
3	スーパーハングオン(ミニライトオン)	7′19″29	H, 斉藤	シニア
4	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9′28″64	K, 李	エキスパート
5	モンスターランド	残金5158G	ケンちゃん	1コインクリア
6	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,220,940	NATURAL-C. M.FC	4機設定 1コインクリア
7	パックマニア	235,840	国士無双	面数?
8	1943	2,889,230	TMX	1コインクリア
9	忍	156,860	K.I	4-1
10	キャプテンシルバー	210,300	必殺	1コインクリア

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆＝8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2′36″06	SPREAM-K.S	8人同時プレイ
2	パックマニア	565,930	たかおくん	R11
3	ギャラガ'88	411,720	SPREAM-KIM	4-21
4	忍	310,140	ACH	全面クリア
5	レインボーアイランド	25,474,630	SPREAM-K.W	全面クリア スペシャル無し
6	特殊部隊UAG	1,407,900	SPREAM-K.S	全面クリア
7	SRD	7,408,820	SPREAM-P.V	12-8 バグでストップ
8	ラビオレプス(エキスパート)	12,710,400	SPREAM-I.Z	全面クリア ノーミス・リボン
9	ヘビーウェイトチャンプ	6,469	SPREAM-もっきゃ	R8
10	バトルフィールド	1,672,700	M.A	全面クリア

びでおいんSAKA ☆=3
埼玉県川越市新富町1-18-7 ☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジェミニウイング1P	2,032,660	プロジェクトA子(RI)	全面クリア(ノーミス)
2	ジェミニウイング2P	2,336,550	プロジェクトA子(RI)きょん子	全面クリア
3	スーパーハングオン	2'52"72	プロジェクトA子(RI)	ビギナー ミニライトオンタイフ
4	スーパーハングオン	9'45"28	プロジェクトA子(RI)	エキスパート ミニライトオンタイフ
5	モンスターランド	5506 Gold	プロジェクトA子(RI)	6,294,680点クリア
6	スーパーリーグ	(HARD)対メジャーリーグ戦勝利	申請者無し	
7	虎への道	208,360	プロジェクトA子(RI)	入荷直後 2周目1面(ボス)
8	1943(1P)	3,356,480	プロジェクトA子(RI)	モビX3 全面クリア トンボX0 レーザー無し
9	SDI	441,470	プロジェクトA子(RI)	エフリ,コマンド有り RD11
10	ダブルドラゴン1P	全面クリア	常連の皆様	

WE'LL TALK TAITO高崎店
群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=930	茂木武士	1コイン 3機全面クリア
2	オペレーションウルフ	172,550	K.A.	45%
3	レインボーアイランド	14,848,770	WUL-真のエンディング	1億点コメントのみ使用 40面クリア
4	SRD	2,135,830	XGB	1コイン 4-5
5	特殊部隊UAG(2P)	994,300	MFP(破壊屋)	全面クリア
6	ワードナの森	2,277,500	TRI-STRAN-GER II	星の剣，全面クリア
7	ミッドナイトランディング	774	早く100円にして	全8面クリア
8	スクランブルフォーメーション	14,489,200	Meltdown Crisis	7周目
9				
10				

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	671,000	ヒサヒー	The strongest
2	フルスロットル	4'35"60	RX-7	725,560 ALL
3	ジェミニ・ウィング	1,424,820	YAS	クリア
4	SRD	1,055,580	ヒサヒー	2-7
5	R-TYPE	1,370,100	YAS	クリア
6	レインボーアイランド	4,058,200	NOB	29面
7	キックアンドラン	39	E.Z.O	チャンピオン
8	スーパーハングオン(ミニライドオン)	29,712,890	HI.	エキスパート 55秒 17面
9	バブルボブル	7,323,700	RDS鮎川まどか	ZAP
10	ワードナの森	9,999,990	むっきい	

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	2,936,530	ーYー	クレイトルタイプ 12面
2	ブラックドラゴン	2,300,050	M.Y	ALL クリア
3	ワードナの森	2,645,280	T.S	ALL クリア
4	R-TYPE	927,700	T.S	2周目 5面
5	スーパーリーグ	216,100	K.Y	
6	1943	3,088,420	正之君	大和撃没
7	エクスターミネーション	976,750	T.S	R7
8	ドラゴンスピリット	523,280	T.S	R9
9	モンスターランド	3,270,100	T.S	ALL クリア 残りGOLD 2662
10	バトルフィールド	255,200	T.S	3人救助

二荒キャロットハウス
栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス	1,791,100	無金旅団 Rくん	1コインALL ノーマルボーナス無し
2	テラフォース	716,300	AHO	1コイン ノーミス
3	パックマニア	53,160	HOKC	R-11 4機 ランクA
4	レインボーアイランド	15,246,390	N.TOMITA	C二全 シークレット X4 ALL
5	シティボンバー	834,795	小野道弘	ステージ5
6	究極タイガー	1,016,780	無金旅団 Rくん	エリア 120
7	ワンダープラネット	10,245,950	無金旅団 Rくん	1コイン ALL
8	ワギャン	127点	無金旅団 Rくん	
9	SRD	476,820	高橋智宏	R-不明
10	スーパーハングオン	9'35"08	渡部高行	エキスパート(ヨーロッパ)

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆=16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虎への道	363,610	SPREAM-SOL	全面クリア，エフリ8万
2	ラビオレプス(ノーマル)	5,860,600	SPREAM-SOL	ALL，3種のボーナス全て
3	ラビオレプス(エキスパート)	8,479,600	SPREAM-I.Z	ノーミサイルクリア
4	パックマニア	405,960	SPREAM-SOL	7面
5	ヘビーウェイトチャンプ	8,031	B.H	7人目
6	アフターバーナーII	HIT=1,091	SPREAM-SOL	全面クリア，クレイドルタイプ
7	レインボーアイランド	9,948,470	DYE.S	全面クリア，残1
8	ジェミニウイング	1,405,360	AIR NEX DYE	全面クリア 残1 GB=0
9	SRD	288,540	AIR NEX DYES	6面
10	スーパーハングオン	2'46"90	SPREAM-SOL	ビギナー ミニライドオン

ゲームプラザ ☆=1
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=893	ZETT	1コインクリア
2	パックマニア	405,570	JAG-Y.I	R-8
3	オペレーションウルフ	242,450	GPN-I・A	情→妨→弾→休→収→空
4	SRD	597,250	EMPTY	1コイン1周 End
5	レインボーアイランド	4,719,590	ORIBER-STK	R=25
6	ザ・ハスラー	74%	S・F・F-ma-u 舞優	ステージ7
7	バトルフィールド	1,139,100	GP-TJK 弓削	仲間 5人決戦
8	虎への道	35,620	GJD-ペイ太郎	入荷2日目 ステージ2
9	忍	124,280	GJD-ペイ太郎	入荷6日目 ラウンド3
10				

ゲームランド小山
栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	ノーミス全面クリア	L・E・O・Ⓒ派 RCF-めすちん	1,786,900てん
2	モンスターランド	GOLD 6118	L・E・O・Ⓒ派 RCF-Yas	たつまきがいっぱい
3	アフターバーナーII	HIT=776	L・E・O・Ⓒ派 RCF-めすちん	65,254,760 クリア5千万ボーナス
4	忍	277,030	パワフル IQジュン	クリア
5	スーパーリーグ	7-0	Mon!	試合終了 356,350てん
6	タイムスキャナー	4,532,280	2・D・36	2周目 SPECIALのL 1ゲームかせいで8ゲームすてた
7	ブラックドラゴン	3,190,650	帰ってこいグロ	お昼のワイドショーでした
8	ドラゴンスピリット	1,334,820	L・E・O・Ⓒ派 RCF-めすちん	クリア
9	トップシークレット	2,157,200	L・E・O・Ⓒ派 まーがロぐせ	2周目クリア
10	スーパーハングオン(エキスパート)	9'15"68	L・E・O・Ⓒ派 あなうめBOY	じじい元気! モトスI接触いっぱい

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	6,396,420	W.W.KISS. SYN-PEI	全ハスワード未使用，R-36
2	パックマニア	550,670	W.W.KISS. AXY-A	9面
3	テラフォース	880,500	WW.To-Y	全面クリア
4	サイドアームズ	3,034,800	WW.To-Y	全面クリア
5	サンダーセプターII	487,640	W.W.KISS. AXY-A	6面
6	リブルラブル	1,885,670	WW.KISS.AXY-A	37面，B-25回
7	マーブルマッドネス	118,560	W.W.KISS. AXY-A	6面クリア2P
8	妖怪道中記	5面	W.W.KISS. AXY-A	だせぇ!
9	ファミリースタジアム	G-N，15-0	W.W.KISS. AXY-A	2回コールド勝ち
10				

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=996	CGP-MIL	1コイン 全面クリア
2	ヘビーウエイトチャンプ	6,917	ACE	8人
3	忍	297,160	CGP-MAX	5-4(ボスに負けるなんて)
4	フリーキック	129,820	CGP-TKM	10面
5	パックマニア	243,200	て〜て〜	7面
6	SDI(1P)	56,214,890	KIM	4機設定
7	ワンダープラネット	10,252,910	RAZ	全面クリア へへへ
8	バトルフィールド	1,367,000	河野泰裕	1コイン
9	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	939,920	HTL-CBK-あ	クリア 1ミスで9面へ
10	オパオパ	215,740	M.T	(つかれたー)

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド	462,100	Y.M	
2	レインボーアイランド	14,429,680	PSEMI	
3	ストリートファイター	869,800	Y.M	
4	特殊部隊UAG	1,337,900	ごうこん	
5	ワードナの森	9,999,990	Y.M	
6	R-TYPE	1,590,500	CRS-AOI	
7	ダブルドラゴン	261,750	てーやん	
8	フリーキック	106,560	大学生	
9	究極タイガー	550,480	CMO	
10	1943	3,212,000	てーやん	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=957	MAPPO	ダブルクレイトルタイプ
2	R-TYPE	1,135,800	テクニカル塚田	2-8
3	モンスターランド	残りゴールド5095	MAGICAL-MSA	
4	パックマニア	348,290	FIN & YUI	R8 イージー
5	SRD	324,490	MAGICAL-MSA	R6
6	スーパーハングオン(シットダウン)	7'45"17	RUW	シニア
7	スーパーハングオン(シットダウン)	9'45"06	DME	エキスパート
8				
9				
10				

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,012	CHAT-CG-ZAIKE	ALL クリア
2	レインボーアイランド	19,002,740	CHAT-YAM	クリア，バカミスつんでる
3	パックマニア	438,590	CHAT-みずくりにむよう0123	8面
4	SRD	2,084,440	CHAT-CG-COM	4周目5面
5	特殊部隊UAG	1,215,800	CHAT-KIM	ALL クリア
6	熱血高校ドッジボール部	151,500	CHAT-ZAP	アフリカ戦(5面)
7	ザ・ハスラー	STAGE=10	S・F・F-ma-u 舞優	64%
8	虎への道	362,850	MRI	2周クリア
9	イグジーザス	2,540,570	SBT(すぶった)	3-3
10	忍	282,130	HOS	クリア

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1018	CRS-RAN薫	ステージ23クリア cityタイプ
2	レインボーアイランド	21,049,790	CRS-麗夢YURI	真のエンディングクリア
3	ジェミニウイング	1,967,110	CRS-AOI 美琴	全面クリア
4	ジェミニウイング(2P)	2,373,730	CRS-AOI & BEN	全面クリア
5	パックマニア	338,960	CRS-BEN	8面
6	ダライアス(エキストラバージョン)	10,382,410	CRS-AOI 美琴	Vゾーン
7	ダライアス(エキストラバージョン)	10,069,640	CRS-AOI 美琴	Wゾーン
8	ダライアス(エキストラバージョン)	9,747,650	CRS-RAN薫	Xゾーン
9	ダライアス(エキストラバージョン)	10,343,580	CRS-RAN薫	Yゾーン
10	ダライアス(エキストラバージョン)	10,348,720	CRS-RAN薫	Zゾーン

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII(DX)	HIT=1091	SIR-PLE	ハイスコア 70,021,020 K.H
2	アフターバーナーII(CITY)	HIT=1037	SIR-PLE	ハイスコア 69,050,680 K.H
3	ヘビーウェイトチャンプ	6,162	F.NON KA-TSN	8人目
4	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2'51"08	ゲームセンターの帝王 林裏じゅう平	イージー アフリカコース
5	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5'01"77	死喰魔	イージー アジアコース
6	ワンダープラネット	4,090	R.W.C	
7	ドラゴンスピリット	1,282,270	MBL-M.TSU-KUI	
8	リベンジ オブ DoH	4,294,440	R.W.C わあお君	
9	ブレイザー	115,420	SIR-KIS	
10	オスカー	211,200	R.W.C. PSG	

書店（帖合）印
部数　　　　　　冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	~~No.6~~
~~No.7~~	~~No.8~~
~~No.9~~	No.10
No.11	No.12
No.13	No.14
No.15	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

- ~~No.1（'86　5月号）~~
- ~~No.2（'86　7月号）~~
- ~~No.3（'86　9月号）~~
- ~~No.4（'86　11月号）~~
- ~~No.5（'87　1月号）~~
- ~~No.6（'87　3月号）~~
- ~~No.7（'87　4月号）~~
- ~~No.8（'87　5月号）~~
- ~~No.9（'87　6月号）~~
- No.10（'87　7月号）
- No.11（'87　8月号）
- No.12（'87　9月号）
- No.13（'87　10月号）
- No.14（'87　11月号）
- No.15（'87　12月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

――の号は売切れです。

キリトリ線

●毎月３日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　　日	達成	
面数等				
備　考				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線



No.10 ('87 7月号)



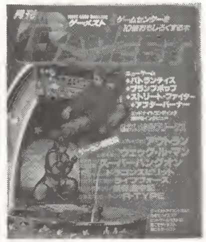
完売



完売



No.13 ('87 10月号)



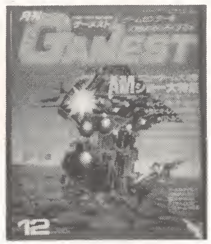
No.12 ('87 9月号)



No.11 ('87 8月号)



No.16 ('88 1月号)



No.15 ('87 12月号)



No.14 ('87 11月号)

君こそゲーメスト！

●アフターバーナーII

HIT＝1,340
AVG－舞奈
コミュニティスペースNTK（北海道）

●レインボーアイランド

72,262,320
Sniper－AUR
ゲームプラザ（熊本）

●R－TYPE

2,301,800
ARC－SPYBOY－NOA
個人申請（長野）

●ラビオレプス（エキスパート）

12,959,800
KAS－緑の少年
ゲームセンターUFO（神奈川）

●忍（SHINOBI）

363,310
CGP－MAX
ナムコゲームスポット（千葉）

●ヘビーウエイトチャンプ

9,999
HCM－MOLE
個人申請（愛知）

●オペレーションウルフ

319,350
ECM－C.C
ジョイランドオレンジ（神奈川）

●パックマニア

1,020,840
VMT－ABU
個人申請（神奈川）

●究極タイガー

4,488,460
TCK－HIM
ハイテクノーベル神保町（東京）

●特殊部隊UAG

1,603,800
TFG－WIN
個人申請（大阪）

●ジェミニウイング

2,089,030
プロジェクトA子（RI）
個人申請（埼玉）

●SRD

10,000,000＋α
CBK－㋻/PC巣鴨（東京） HTL－バイオーX/個人申請（神奈川）

●スーパーハングオン（ミニライドオン）

ジュニア	エキスパート
4'48"87	8'37"73
NJP－㋩Akindo	LAP－BMXER
ニューチャンピオン（岡山）	コミュニティスペースNTK（北海道）

●熱血高校ドッジボール部

点数部門	面数部門
2,214,000	2－2
IMM（たまに役立つ）	EGC－㊖MKZ
個人申請（愛知）	荏原ゲームコーナー（東京）

●虎への道（2周クリア）

SPREAM-SOL/DLL郡山（福島）　MRI/サンペディックナムコランド（千葉）　ECM-ZENJI/PC巣鴨（東京）　GMC-SCR㋟,BFM㋟/イエローハット（愛知）　INGS-M·M/ヤングプラザジャンボ（大阪）　NJP-㋩Nis/ニューチャンピオン（岡山）　P.E.C./個人申請（東京）　HTL-YSP/個人申請（千葉）

今回のハイスコア集計では新顔がいっぱい。AMショーに出展されたゲームがほぼ出そろったようです。

さっそくですが、レインボーアイランドのスコアについて説明しておきましょう。このスコアは500万点ボーナスによるもので（オールシークレット）先に発売されたバージョンではでない（バグでスコアがはいらない）とのことです。つまり、その次のバージョンでは、そのバグが直されているので、5000万ボーナスがはいる訳です。決してウソスコアではありません。

ABIIは先月より100機増えてます。限界が近いか!? パックマニアは、エンドレス設定によるものです。

究極タイガーは、ロケテストの場所だったので大きな差が開いたようです。

熱血高校ドッジボール部、とりあえず点数と面数に分けました。

忍は、1コインでの勝負です。しかし、限界間近のスコアという話が……。

ヘビーウェイトチャンプはカンストです。筐体の方にもごくろうさまと言いたい……。

ラビオレプスは、ぞうさん稼ぎによるもの。くわしくは今月の記事を。

虎への道は、半永久パターンがあるということで全面クリアで統一しました。しかし、短期間でこのゲームをクリアしてしまうとはただものではない。

ところで、次号では'87年の年間「君こそゲーメスト」大賞の発表をするぞ。くわしいことは来月号でね。

（サボタージュ・悠理）

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	317,561,440	POP小玉	オールクリアHIT964
2	ミッドナイトランディング	775	DC-8	8面ALLクリア
3	ワンダープラネット	10,245,930	宇野達夫	全面クリア
4	ヘビーウェイトチャンプ	2,568	関	4ラウンド
5	バトルフィールド	125,500	ブヨブヨ	ノーマル
6	ジェミニウイング	534,720	K.OHURA	ROUND5
7	熱血高校ドッジボール部	59,100	AE-JUP	3面（アイスランド）
8	忍	279,400	AE-RYU	1コインALL
9	テラフォース	680,100	AE-JUPITER	全面クリア 残機3
10	パックマニア	596,060	OBY-HTL-U.V	10面 点がまあまあ高い

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	忍	363,310	CGP-MAX	クリア
2	究極タイガー	1,017,120	CGP-MAX	エリア140
3	パックマニア	273,610	単田祐里子	10面
4	テラフォース	821,100	CGP-PPL	クリア
5	ブラックアタック	1,308,800	CGP-MAX	クリア
6	クエスター	875,620	キングシーサー	クリア
7	ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,632,100	まめお	クリア
8	ブラックドラゴン	3,413,250	CGP-PPL	クリア
9	妖怪道中記	天界	CHATあああじいぷう	クリア
10	銀河任侠伝	925,700	CGP-PPL	クリア

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-TYPE	1,763,600	SOLVPTA君	
2	忍者くん阿修羅ノ章	1,073,860	マジカルエミ	
3	モンスターランド	5,985,730	ガンジー君	オールクリア
4	ドラゴンスピリット	1,020,890	?君	オールクリア
5	ダブルドラゴン	422,070	カラシマヨネーズ	
6	ファンタジーゾーン	16,531,700	川津君	
7	1943	2,952,260	IDA	
8	リベンジオブDoH	1,570,320	ミスターセブンスター	オールクリア
9	トップシークレット	2,168,960	ゆうくん	
10	タイガーヘリ	1,195,010	しんくん	エリア172

プレィシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆＝22

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	熱血高校ドッジボール部	278,100	CRAMP BOY	1周目 アメリカ
2	虎への道	343,340	ECM-ZENJI	全2周クリア
3	アフターバーナーII	HIT数1,210	EAC	クリア
4	オペレーションウルフ	318,700	ECM-C·C	5人救出 67.7% 2周目のジャングル
5	忍	352,380	JAG-WOP	ALL
6	パックマニア	1,005,230	CRAMP BOY	ROUND18
7	レインボーアイランド	23,608,480	AZUKI-CHE?	ALL 使用コマンド金
8	SRD	10,000,000＋α	CBK-㋻	16-2で達成
9	ラビオレプス（ノーマル）	5,915,200	無所属-BIN	ノーミス リボン付 オールクリア
10	ラビオレプス（エキスパート）	11,913,200	SPREAM-I.Z	ノーミス・リボン付 オールクリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1001	TPCプロジェクトA子	点数67870220
2	パックマニア	415,460	TPCキャッヒー久美	ラウンド7
3	ストリートファイター	692,000	MSZ MKII	クリア
4	ジェミニウイング	1,816,850	植野良信	クリア
5	忍	145,640	お好み焼きこんがり	ラウンド4
6	レインボーアイランド	23,486,460	後藤	カウントアップクリア
7	熱血高校ドッジボール部	139,500	CZA	アフリカ
8	アウトラン	46,206,960	JJ102	タイム4'39"78 Dコース
9	ヘビーウエイトチャンプ	4,530	MSZ MKII	ラウンド6
10	ラビオレプス	10,116,200	AMP HH	エキスパートクリア ボーナスリボン・ミサイル

プレイシティキャロットIN 甲府(甲府集辺集計)
山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=969	中沢	○コイン 全面クリア (中央)
2	パックマニア	570,720	UNI(B.I)	8面 (中央)
3	SRD	984,680	CIM 生松正征	ラウンド5 2の7 (善光寺)
4	レインボーアイランド	24,278,710	OBY まいたの弟子	(中央)
5	バトルフィールド	2,851,000	とよくん&てらちん	2P 1コインクリア (中央)
6	熱血高校ドッジボール部	148,900	UNI(本田)	4面 中国 (善光寺)
7	忍	143,950	UNI(本田)	(善光寺)
8	ラビオレプス	4,734,400	OBY まいたの弟子	ノーマル (善光寺)
9	ラビオレプス	6,411,400	リボン	エキスパート (朝日町)
10	クエスター	642,620	てらちん	31面 (中央)

がらんがらん ☆=1
長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス	5,775,400	Lucky7½TM NOW WIN!	ノーマルコース全クリア ノーミソ, リボン, ノーミス
2	ラビオレプス	4,964,600	Lucky7½TM	エキスパートコース STEGE12
3	ラビオレプス	6,922,400	ATM-Buchi &アリエスナンノ	2Pノーマルコース
4	ジェミニウィング	1,047,850	Lucky7½TM 西村みっちょん	R7
5	特殊部隊UAG	1,443,800	MANMA	全面クリア
6	レインボーアイランド	9,999,990	Lucky7½TM AKABEE	全面クリア
7	パックマニア	331,940	Lucky7½TM AKABEE	8面
8	バトルフィールド	1,846,100	Lucky7½TM NOW WIN!	全面クリア 1ミス稼ぎなし
9	究極タイガー	1,014,270	Lucky7½TM 西村みっちょん	AREA116
10	妖魔忍法帖	1,001,800	MANMA	4周目

がらん3
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジェミニウィング	1,079,990	Lucky7½TM yu〜yu	R.7ボス
2	アウトラン	4'48"00	P-ストレンジャー HIROちゃん	Aコース完走ノーマル
3	アウトラン	4'45"34	Lucky7½TM FIN YON!	Dコース完走ノーマル
4	スーパーハングオン	2'46"02	ふぇすてばる きっど君	ライドオン アフリカ完走
5	スーパーハングオン	4'42"39	ふぇすてばる きっど君	ライドオン アジア完走
6	スーパーハングオン	8'58"43	ふぇすてばる きっど君	ライドオン ヨーロッパ完走
7	ラビオレプス	4,821,000	Lucky7½TM yu〜yu	ノーマル全クリア ノーミソ, ノーミス
8	特殊部隊UAG	1,355,800	Lucky7·· Super-LEE2	全面クリア
9	レインボーアイランド	13,704,070	Lucky7·· FABLS-YAL	全面クリア
10	タイムスキャナー	721,400	FABLS-かっちゃく	ボルケノ憤火

ウエストサイド
長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	17,056,800	EVE	全面クリア HIT=874
2	レインボーアイランド	15,000,950	EVE	全面クリア
3	R-TYPE	1,335,600	ダイヤの中島だ!	2周クリア
4	テラフォース	844,300	田川	2周クリア
5	イクジーザス	1,255,880	みゆきちゃん(山口)	2-3
6	ワンダープラネット	101,680	桃子	7面
7	ワードナの森	9,999,999	うのめ	全面クリア
8	モンスターランド	(GOLD)2,869	EVE	11/23入れる
9	ライフフォース	672,800	EVE	
10	ブラックドラゴン	2,141,950	ダイヤの中島	全面クリア

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	HIT=835	Lucky7TM, RND	ALL
2	レインボーアイランド	17,000,060	HIT BIT	1コイン
3	ラビオレプス	3,623,200	恵一&恵美	ノーマル
4	ブラックドラゴン	3,332,600	MBX-宮下	ALL
5	R-TYPE	2,031,600	MBX-GIL	2周ALL
6	SRD	2,681,580	MBX-宮下	5周目5面
7	ドラゴンスピリット	1,458,800	恵一&恵美	ALL
8	特殊部隊UAG	1,310,400	GSX	
9	テラフォース	828,100	Lucky7TM, HIM	ノーミス
10	ヘビーウエイトチャンプ	4,105	タローさん	5人目

小野塚商店(愛称:トッキョ)
神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	銀河任侠伝	997,400	Y. IKD	
2	クレージーバルーン	61,090	H.STH	19面 リバイバル
3	シティーボンバー	514,450	H. ITH	
4	ジェミニウィング	1,023,790	S. WTNB	
5	虎への道	132,630	TSRGSK	5キ持ち
6	バトルフィールド	348,200	SZMR	
7	フリーキック	137,950	KRSW	12面
8	モンスターランド	3,863,200	KNK	
9	レインボーアイランド	6,133,310	TSRGSK	クリア
10	ワンダープラネット	10,867,900	TSRGSK	ロボット変身クリア

ゲームセンターUFO
神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1054	KAS-PCG	ALLクリア
2	ジェミニウィング	1,673,310	KAS-緑の少年	ALLクリア
3	SRD	2,012,090	EXT-MAC	3-9
4	レインボーアイランド	23,947,460	EXT-EXS	ALLクリア 残9 コマンド⑩
5	バトルフィールド	697,900	EXT-EXS	5人救出
6	テラフォース	904,100	KAS-END 有馬会長	ALLクリア
7	フリーキック	145,960	EXT-EXS	12面
8	忍	300,040	EXT-SUM	ALLクリア
9	ラビオレプス	12,959,800	KAS-緑の少年	ALLクリア ノーミス, リボン有
10	パックマニア	753,700	Tea's-D	15面

ジョイランド オレンジ
神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションウルフ	319,350	ECM-C.C	1周目クリア 2人救出 66.3%
2	ストリートファイター	451,100	清野元浩	テーブルタイプ
3	レインボーアイランド	14,110,800	H.F	1コイン クリア
4	SRD	3,515,450	ECM-ZENJI	6周目-1面
5	特殊部隊UAG	1,204,600	NOB	最後のボスで死!
6	イグジーザス	1,323,630	Coke 山室	2周目の3面ボス
7	オスカー	266,100	H.S	8面
8	ダライアス(エキストラバージョン)	10,600,790	W	エキストラZゾーン
9	究極タイガー	693,880	WBD	エリア96
10	ワードナの森	9,999,990	掃部 智	クリア!

そんなに一生懸命見ているゲームは何ですか?
(ジョイランド オレンジ)



ニュースターグループ4店
山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	644,750	YT	京王店
2	ザ・ハスラー	82%	DA22LE-IK	16ラウンド 上高地店
3	レインボーアイランド	22,246,260	OBYまいたの弟子	ニュースター
4	バトルフィールド	593,400	YOM-MAX	上高地店
5	モンスターランド	3546ゴールド	MSDサラダ君	京王店
6	ジェミニウィング	1,187,400	CIM-生松正征	ニュースター
7	SRD	1,073,380	ハイマー	ニュースター
8	R-TYPE	1,664,600	YOM-DSA	上高地店
9	ワンダープラネット	10,267,970	CIM-MH	ニュースター
10	アフターバーナー	3,260,760	YOM-EMI	ニュースター

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	4,488,460	TCK-HIM	453エリア ノーマル
2	レインボーアイランド	27,365,860	HTL-Y, N	オールクリア カウンターアップ入力 ノーマル
3	熱血高校ドッジボール部	443,700	TCK-SNIPER	2周目イギリス ノーマル
4	特殊部隊UAG	1,589,000	TCK-HIM	全面クリア レーザーなし ノーマル
5	バトルフィールド	869,400	TCK-YES	5人救出 ノーマル
6	ストリートファイター	713,300	ASA 鼻がボン!!	オールクリア ノーマル
7	忍	110,100	TCK-HIM	ミッション3-3 ノーマル
8	パックマニア	239,240	VENOM-KAZ	ラウンド4 ノーマル
9	フルスロットル	1,017,420	TCK-HIM	オールクリア ノーマル 4'03"55
10	アウトラン	4'35"93	CBK-わたやん㋻	ストーンヒル あと1秒縮まるイージー

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1180	EGC-KID	全面クリア
2	レインボーアイランド	21,001,010	JAG-EGC-H・S	ノーミス, 全面クリア
3	パックマニア	491,720	JAG-Y・I	11面
4	ジェミニウィング	1,694,720	EGC-MKZ	全面クリア
5	忍	315,840	JAG-DMC	全面クリア
6	特殊部隊UAG.1P	1,440,000	EGC-MKZ	全面クリア
7	特殊部隊UAG.2P	1,551,200	EGC-MKZ EGC-IKE	全面クリア
8	SRD	5,173,150	JAG-H・S	10-9
9	フリーキック	159,030	EGC-KIM	13面
10	熱血高校ドッジボール部	219,300	EGC-㊁MKZ	2周目アイスランド

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	888,100	DARK MASTER-J./O	AREA 118
2	熱血高校ドッジボール部	252,300	MAG	6面(アメリカ)
3	SRD	3,099,300	Tck-Gen	5-9
4	レインボーアイランド	22,511,260	EXT-EXS	全面クリア, 残8, パワーアップコマンド⑩使用
5	特殊部隊UAG	1,395,800	しゃて-Junk!	全面クリア EXTEND 50,000 ONLY
6	特殊部隊UAG(2P)	1,549,400	(1P)しゃて-Junk! (2P)NY²-A.S	
7	フリーキック	179,380	EXT-EXS	13面
8	バトルフィールド	656,800	SCC-ONO	5人救出
9	ダライアス(Zゾーン)	11,094,020	E.P-TRI	エキストラバージョン 3機設定 ランク:イージー
10	ダライアス(Yゾーン)	10,706,920	LYM	

カジノカーニバル ☆=1
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'50"10	チーム僕キリコ	ミニライドオン 残39SEC
2	スーパーハングオン	8'56"46	チームキリコ ラッカラ	ミニライドオン 接触5回
3	1943	3,282,490	拝島シマダ	モビ3回 ALL
4	モンスターランド	5,836,GOLD	チームBW	全面クリア 6,645,390
5	ブラックドラゴン	3,150,000	おしゃれな聖者	ALL
6	ジェミニウイング	1,257,760	聖者はキライ	もーちょい
7	忍	301,910	Y.T	全5面クリア 設定EASY
8	アフターバーナーII	HIT=771	K.T.Z.	16,445,160PTS
9	R-TYPE	982,300	カワサキクン&エッチャン	2-7
10	ワンダープラネット	10,338,260	シミズノオックン	ノーマル ALL

プレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	1,562,810	でんすけ	エリア190
2	虎への道	273,180	佐藤晃一	2周目4面
3	忍	302,330	平石 努	全面クリア
4	ジェミニウィング	1,644,310	ACTŌUS	全面クリア ノーミス
5	SRD	4,812,720	FANCY-KETOSE	8周目4面
6	レインボーアイランド	22,228,790	ILG-K・M	全面クリア C=8, S=5
7	ラビオレプス	5,875,600	無所属-BIN	ノーマル 全面クリア
8	パックマニア	788,120	VMT-ABU	14面
9	アフターバーナーII	67,442,830	EAC-T.K	全面クリア HIT=1,101
10	熱血高校ドッジボール部		ABA	イギリス迄

■ヒットゲームBEST10

レインボーアイランド一気に2位

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	アフターバーナー	530	セガ
—	2	レインボーアイランド	369	タイトー
—	3	パックマニア	344	ナムコ
3	4	アウトラン	254	セガ
2	5	R—TYPE	220	アイレム
4	6	スーパーハングオン	192	セガ
10	7	ヘビーウエイトチャンプ	161	セガ
6	8	スーパーリーグ	154	セガ
—	9	熱血高校ドッジボール部	152	テクノスジャパン
7	10	バトルフィールド	151	SNK

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店の11月末現在で集計しました。

キャラクターゲームの躍進

今回は最近の傾向とは違って、シューティングゲームに変わって他のゲームが上位を占めました。キャラクターゲームにレインボーアイランド、パックマニアという新製品があったのにくらべ、シューティングゲームの新作が少なかったのが直接の原因でしょう。ゲーム界の流れとして、この時期はシューティングゲームの切れ目に当たっていると思います。果たして今後はどうなるでしょうか。

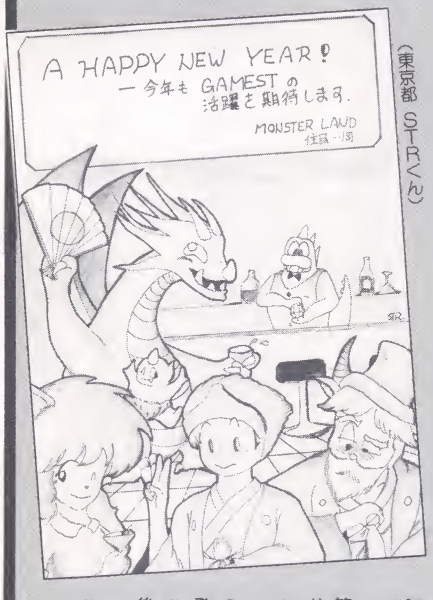
各ゲームを見ていくと、今回もアフターバーナーが1位だったのが目につきます。これから、セガ自身も大キャンペーンを張ろうとしているし、ゲーメストの攻略も役に立っただろうし（これを自画自讃といいます）、この勢いはまだ続くでしょう。

レインボーアイランドは順調にヒットしました。今月、来月が頂点になるような気がしますが、内容がよく練られているだけに、ベストワンになるかどうか興味のあるところです。

パックマニアはナムコファンに加えて一般の人までをひきつけました。グラフィックとキャラクターの魅力が大きかったようです。でもゲーム内容は単純なだけに、キャラクターの魅力でどこまでいけるでしょうか。

R—TYPEはブームは去りましたが、今だにヒットを続けています。ドラゴンスピリット並のロングヒットになるでしょう。

ベストテンの中の他の新しい機種というと熱血高校ドッジボール部です。これは一般の人達に広くうけているようですが、これからもベストテンに長く残れるといいですね。



（東京都 STRくん）

群雄割拠

今月の傾向のひとつに、票が割れたということがありました。10位のバトルフィールドの下に、忍、SRD、ジェミニウィング、ストリートファイター、ドラゴンスピリットがほとんど差がなく続いています。これはベストテンの下位の機種とほとんど実力は同じとみていいでしょう。

その中で、ジェミニウィングは思ったほど伸びてきませんでした。表面的に見れば、グラフィックもいいシューティングなので売れないのがおかしいくらいです。ゲーム内容に多少の問題があったような気がするんですが、どうなのでしょう。初登場で、もっと伸びてこないと先ゆき不安です。

先月のベストテンで5位にランクされていたラビオ・レプスは圏外に去りました。しかし、これがシューティングゲームの第一作ということを考えれば、ビデオシステムの大健闘といえるでしょう。

ABの牙城を崩せるか!?

来月の期待株はセガの大型筐体ゲーム、サンダーブレードとコナミのA—JAXです。この2つのゲームは確実にヒットするでしょう。アイレムのMr.HELIの大冒険は発売がもう少し遅れそうです。このゲームもR—TYPEの後を継げるかどうか期待したいですね。良いゲームであることは確かです。

（ぜんじ）

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1110	だった	ALL
2	レインボーアイランド	9,999,990	NASKA-A.C	ALL
3	SRD	3,155,120	NASKA-AGE.K	5-10
4	バトルフィールド	2,282,600	JOB-あつし	ALL ノーミス
5	パックマニア	463,400	NASKA-KYO	ラウンド8
6	ブラックドラゴン	3,118,500	NASKA-KYO	ALL
7	R-TYPE	1,232,100	TAKA	ALL
8	スーパーハングオン	4'58"08	FGK-早乙女乱馬	シットダウン アジア
9	ハイパークラッシュ	358,710	NASKA-Zin	ステージ6
10	テラフォース	882,600	NASKA-LAN	ALLノーミス ハーデスト

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーIIDX	317,225,090	FGK-MARY	1クレジット HIT=1066 ALL
2	ミッドナイトランディング	713	もげた山本貴史	ヒースロー空港
3	スーパーハングオン	82,920,710	早乙女乱馬	上級コース 9'04"89
4	ヘビーウエイトチャンプ	5,805	オタッキー吉村&コンティニューズ	1コイン 7R2回防衛
5	アウトラン	50,568,750	早乙女乱馬	Dコース 4'40"37
6	バトルフィールド	120,500	SPM-BEN	2人救出
7	1943	3,061,770	常勝おちゃる	大和激沈!
8	パックマニア	126,390	端山直樹	1コイン R4
9	忍	178,870	FGK-BIGK	1コイン R4-1
10	アフターバーナーII CITY	67,463,420	びでおいんせがの川嶋くん	全面 1コイン

ハイテクセガ万代店 ☆=1

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,065	SOH	ダブルクレイトルタイフ
2	ヘビーウエイトチャンプ	8,706	ミスターハーレム	タイトル防衛4回
3	アウトラン	4'38"71	FGK-ゴールドセイントシャカ	イージー
4	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"89	FGK-早乙女乱馬	アフリカ イージー
5	スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'55"70	FGK-早乙女乱馬	ヨーロッパ イージー
6	スーパーハングオン（ライドオン）	8'37"51	EMINENCE-YZR	ヨーロッパ イージー
7	R-TYPE	1,309,200	FGK-VIRGO	ALL
8	ワンダープラネット	10,259,250	WANCHAN.M	ALL
9	モンスターランド	5,769,600	FGK-ゴッセージ	GOLD 5,136
10	1943	3,207,430	EMINENCE-E.M.愛	モビ×2

ビデオインアタック

新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	14,467,970	バブルン	ALLワープなし
2	イグジーザス	2,680,720	沖津要(PEL)	3-3
3	特殊部隊UAG	736,800	GTR	
4	バトルフィールド	420,800	HMI	未来4人助けた
5	プランプポップ	785,600	沖津要(PEL)	ALL
6	ワードナの森	全面クリア	WAR	点数無視 ALL
7	忍者くん阿修羅ノ章	1,094,390	NIN	ALL
8				
9				
10				

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10　☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ルマン・24	604,6	H.Mくん	
2	スーパーハングオン	7'30"24	SKくん	アメリカ
3	ダライアス	9,507,350	TODくん	エキストラ(ハード)
4	1943	2,784,990	MSくん	モビ×2
5	SRD	1,174,350	KUZくん	2-9
6	パックマニア	302,620	TODくん	7面
7	レインボーアイランド	4,977,150	TENくん	36面
8	R-TYPE	664,700	TKZくん	2-2
9	ワードナの森	1,312,650	NEL-M.Sくん	剣買・1
10	モナコGP	5,629	K.Kくん	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都市中京区烏丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ストリートファイター	660,900	MOON BLADE	全面クリア
2	ヘビーウエイトチャンプ	9,340	ロミ清司	全面クリア
3	レインボーアイランド	21,000,020	MGM-STAC-BOMB	全面クリア
4	ブラックドラゴン	3,268,950	K.Y.H.	全面クリア
5	モンスターランド	6,041,580	K.Y.H.	全面クリア
6	ワードナの森	9,999,990+α	おゆきちゃん	全面クリア
7	ドラゴンスピリット	976,510	RX-HTL-アルム	全面クリア
8				
9				
10				

WE'LL TALK TAITO砺波店
富山県砺波市千代135-1 ☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943 1P	2,816,460	超発想集団 A.G.F	全面クリア
2	1943 2P	3,732,220	超発A.G.F ARCTURUS	2人全面クリア
3	ワードナの森	9,999,990	CRUX、TVT、KAN,G	かせぎ有り
4	レインボーアイランド	4,213,380	ちゃら元気か?のS.Sくん	R.32, コマンドその他未使用
5	特殊部隊UAG(1P)	653,800	CRUX	2回しかやってない
6	特殊部隊UAG(2P)	1,102,000	CRUX&TVT	はじめてのプレイ
7	究極タイガー	489,070	Power Unit	AREA 80
8	オペレーションウルフ	198,800	お茶2号	空港
9	プランプポップ	386,130	Power Unit	8-4
10	ダライアス(エキストラバージョン)	16,761,690	TVT	ランクイージー, 6機設定 60万エブリ+ターボ

キャノン最前線 ☆＝5
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	究極タイガー	1,227,200	LAY	1コイン143エリア
2	レインボーアイランド	19,999,990	AMI	1コインALL スペシャルなし
3	シティーボンバー	995,240	T.K	9面
4	フルスロットル	4'24"33	NAL	ALL5回こけた
5	ジェミニウイング(1P)	946,780	GMC-N(た)	1コイン7面 プレー回数4回目
6	ストリートファイター(1P)	658,000	WOP	1コインクリア タイム100秒
7	ヘビーウエイトチャンプ	6,556	NSM-BACA	7面
8	熱血高校ドッジボール部(1P)	109,100	NSM-KID	中国
9	スーパーリーグ(1P)	3,176,600	河村	1コイン5面まで 阪神タイガース
10	パックマニア	285,470	NSM-KID	1コイン5面

ハイテクランドセガ杉本町店
大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515 ☆－4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	16,515,050	NGF-ワタル	最終面クリア HIT=862 (EASYランク)
2	バトルフィールド	425,000	家治宏之	
3	ワンダープラネット	10,257,020	AHO	
4	1943	3,473,720	岡田	
5	忍	313,530	WAGYAN	
6	ローリングサンダー	421,560	ファンキーK.K.	5人設定
7	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	8'25"04	DCT-XOR II	スコア 75516810 (タイムイージー)
8	スーパーハングオン(アメリカ)	6'36"10	DCT-超^{5}ヒマ人-XOR II	スコア 52875190 (タイムイージー)
9	スーパーハングオン(アジア)	4'35"17	DCT-超^{5}ヒマ人-XOR II	スコア 50416650 (タイムイージー)
10	スーパーハングオン(アフリカ)	2'42"63	アラビンドビンヒゲドビン	スコア 38269260 (タイムイージー)

プレイランド片町
石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ジェミニウィング	585,430	GEGE	
2	パックマニア	237,440	Y.Y.	
3	バトルフィールド	1,479,800	相田宏治	全クリア
4	テラフォース	277,000	OPA	
5	SRD	220,800	SHINJIREU	
6	ラビオレプス	3,780,200	ゴットハンド	全クリア
7	レインボーアイランド	16,554,560	わたしが一番	全クリア
8				
9				
10				

イエローハット ☆＝12
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	71,792,950	GMC-STI(た)	クリアHIT＝970 2億5千万なし
2	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	HIT=1266	GMC-SCR(た)	クリア ミサイル6本残った
3	ヘビーウエイトチャンプ	9,774	でぶごん	クリア 目標10000
4	ジェミニウイング	2,021,660	You名人	1ミスクリア, 3キ設定GB=15
5	パックマニア	550,980	LGI	ノーマル R, 8
6	ギャラガ88	696,400	GMC-ZEUS	クリア メッセージ4
7	レインボーアイランド	21,219,140	BFM (た)	クリア, ZAP有 1ミス
8	虎への道	クリア統一	GMC-SCR (た) BFM (た)	
9	熱血高校トッジボール部	259,400	GMC-STI (た)	R.6
10	忍	322,530	FPG(SHO)	クリア

ヤングプラザ・ジャンボ
大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バトルフィールド	288,400	INGS-DLF	
2	熱血高校ドッジボール部	76,000	INGS-GRA	3面
3	パックマニア	316,700	UPLお玉	5面
4	虎への道	485,610	INGS-M・M	かせぎ有り, 2周クリア
5	ラビオレプス	7,905,600	INGS-M・M	エキスパートコース
6	ジェミニウイング	1,142,820	INGS-KIM	
7	モンスターランド	GOLD=4985	INGS-FAN	
8	特殊部隊UAG	1,454,400	INGS-KIM	全面クリア, かせぎ有り
9	SRD	5,000,840	STAC-DRU	9-2
10	レインボーアイランド	20,001,490	INGS-STR	残機8, ハードランク設定, トル袋コマント使用

コスモランド・ムサシ
石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	7'16"62	DKI	ミニライドオン
2	アフターバーナーII(コマンダータイプ)	HIT=775	LARGEST	全面クリア
3	レインボーアイランド	20,999,990	NOB	全面クリア
4	ジェミニウイング	831,850	NOB	ステージ7面途中
5	パックマニア	323,030	NOB	8面
6	ワンダープラネット	84,470	ABE	6面5機設定
7	ザ・ハスラー	58%	JAN	6面
8	虎への道	12,820	おじさま	
9	ストリートファイター	679,400	KAO-田畠恒保教頭	全面クリア
10				

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バトルフィールド	195,600	ASIG-EXI	ノーマル
2	レインボーアイランド	4,518,250	ASIG-EXI	ノーマル
3	ジェミニウイング(1P)	1,160,270	M, T	ノーマル
4	ジェミニウイング(2P)	1,072,890	究極超人－RとH.N	ノーマル
5	ブラックドラゴン	2,366,300	剣王(H.N)	全面クリア ノーマル
6	レジオン	1,127,270	岩瀬くんだよん	ノーマル
7	ラビオレプス	1,989,800	By KAC	R-12 クリア
8	SRD	220,670	MINS	ノーマル
9	パックマニア	337,700	ASG-Y, W	R-7
10	テラフォース	914,600	KAZ	1コイン 全面クリア

ゲームハウス999
大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド	21,000,000	INGS-FAN	プラス α ノーミス ドア 10
2	アフターバーナーII	Hit=917	INGS-FAN	コンティニューあり
3	ヘビーウエイトチャンプ	6,727	PITS-山本英之	9人目
4	ラビオレプス(エキスパート)	7,674,200	INGS-FAN	400万ボーナス
5	ジェミニウイング	1,074,280	INGS-ZZZ	7面
6	パックマニア	414,160	INGS-FAN	7面
7	テラフォース	919,800	INGS-DIS	ノーミスクリア
8	イグジーザス	2,792,960	Z Y X	3-3
9	ストリートファイター	565,500	PITS-NHK	テーブル版
10	アウトラン(Dコース)	4'37"87	INGS-FAN	海外バージョン ノーマル 80秒

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パックマニア	134,950	くまさん-梶川	R-4
2	熱血高校ドッジボール部	152,800	MUR	4試合
3	忍	167,020	TRT	4-2
4	モンスターランド	2,880,380	TEL	ALLクリア 残コイン 2367
5	ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	ALLクリア
6	スーパーハングオン	5'08"04	やんちゃ姫	シットダウン アジア
7	アフターバーナーII	12,902,500	PON	R.22 HIT=630
8	ブラックドラゴン	2,487,900	KOS	ALLクリア
9	バトルフィールド	418,000	T・K	
10	スーパーリーグ	1,448,400	阿呆鳥	3試合

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パックマニア	580,790	IMM.(たまに役立つ)	Rd.11
2	レインボーアイランド	20,671,620	VRC-Y.I	C=8ケタ, クリア Sd=1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10
3	究極タイガー	2,283,340	UUU.(たまに役立つ)	エリア 239
4	熱血高校ドッジボール部	185,800	IMM.(たまに役立つ)	Rd.4
5	アフターバーナーII	クリア	IMM, Uちゃん(たまに役立つ)	VRC-MSS
6	虎への道	65,320	VRC-MSS	Rd.3
7	ラビオレプス(ノーマルコース)	3,813,900	(たまに役立つ)	クリア, ノーミサイル
8	特殊部隊UAG	1,407,500	土井伸之	クリア
9	ブラックドラゴン	3,701,000	SPREAM-KCL	クリア
10	SRD	2,873,820	.F.	5周目7面

ハイテクセガ三宮
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=645	A.M	19面
2	ヘビーウエイトチャンプ	9,275	PAX	9人目
3	パックマニア	466,600	だいせん	8面
4	ワンダープラネット	259,490	まあぼ	10面
5	バトルフィールド	1,659,400	PON	全面クリア
6	R-TYPE	1,348,300	GIN	全面クリア
7	忍	167,050	ヨッキー	
8	ブラックドラゴン	2,423,600	CERBERUS	全面クリア
9	熱血高校ドッジボール部	144,100	O.F	
10	ドラゴンスピリット	937,120	・KI	ニューバージョン

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド	16,000,210	Sgt. Pepper	ALLクリア, $コマンド, SILBER, Door 1, 2, 3, 4, 6, 10面
2	アフターバーナーII	HIT=1003	ASKA	ALL, 6機設定
3	パックマニア	324,750	AMM-内海和子	7面・1コイン
4	ラビオレプス	4,787,800	ハイホー・TALL-Pは遊び人なのでヨロシク!	ノーマル・ALL ノーミサイル・リボン付
5	特殊部隊UAG	1,487,000		ALL
6	忍	84,690	KIMKEN	MISSON 3
7	SDI (1P)	4,250,560	ブリバリのNAM	クリア
8	スーパーハングオン	4'38"43	めざせ日本一! AMM-PAO^2	ライドオン ジュニア
9	テラフォース	927,700	あ・す・か	ALL・ノーミス
10	熱血高校ドッジボール部	78,300	へたなTALL-P	4面

ゲームインセガ高岡
富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	10,474,540	TWIN ASA	R-19
2	スーパーハングオン	5'09"48	やんちゃ姫(from金沢)	アジアコース
3	スーパーハングオン	7'20"83	FRT沢田	アメリカコース
4	アウトラン	4'41"40	やんちゃ姫	Dual Way
5	パックマニア	540,700	AMP西日本工藤尚郎	R-11
6	忍	158,160	しだらく〜ん絵描いて CRUX	M4-1
7	バトルフィールド	1 coin クリア	綾小路麗夢	1,733,700pts
8	スーパーリーグ	922,600	五代	3試合目2回うら
9	ドラゴンスピリット	1,020,010	TWIN ASA	R-9 クリア
10	クエスター	302,170	五代	R-15 クリア

●ハイテクセガ三宮からうれしいお知らせ。ゲーメストへのハイスコア掲載を記念して、ゲーメストを持って行くと、もれなくサービス券をプレゼントしてくれます。(期間は、1988年1月末日まで)

甲府駅北口5分
『スターライト』オープン

寒いですねえ。風邪なんかひいてませんか。なに？　風邪なんかひいてるヒマがない？　エッ、A－JAXに熱くなってて、そんなヒマがないって。なるほど…。でもポケットのお年玉がカラッポにならないようにね。

ところで、甲府駅北口からも山梨大学からも5分の所に、ニュースターグループの新しい店『スターライト』がオープンしたよ。ゲーメストでもさっそく行ってみました。ネオンもピッカピッカに新しい（トーゼンだって）んだ。

1階はゲームコーナーで、テーブルゲームと大型筐体ゲームを含めて80台。店内は明るくって広い。2階はビリヤードコーナーになっており、8台もビリヤード台が並んでいる。ヤングアダルトの店って感じだね。

「来店して下さるお客さま一人ずつに喜んで遊んでいただけるような、楽しいお店にして行きたいですね」と、畑社長さん。

年の暮にオープンした「スターライト」、今年のエト“ドラゴン”のように雄々しく空をかけて下さ～い。

（希望の星スターライトにかけつけたTMの報告でした）

ニュースターグループ：ニュースター　ゲームプラザ　上高地　京王
本社：山梨県甲府市城東2－10－22　☎(0552)32－7570

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT664	西村和宏	5コイン 全面クリア
2	レインボーアイランド	9,999,990＋α	ブラッディソルジャーY.T	R-36
3	パックマニア	266,370	RIHAKU一刻	
4	テラフォース	898,000	CSTがライバルY.T	ALL
5	ジェミニウイング	1,088,980	RIHAKU一刻	R-7(1P)
6	SRD	194,380	ロケットパンチ	R-5
7	ラビオレプス	3,538,700	ロケットパンチ	ノーマル R-12
8	モンスターランド	GOLD2,685	A.Y	ALL
9	ドラゴンスピリット	1,316,160	Y.TがライバルCST	ALL
10	R-TYPE	835,000	GWC-CRS	2-4

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	9,999,990	TDGR-EVE	全面クリア
2	ジェミニウイング	1,492,210	TECH21-YZF	全面クリア
3	特殊部隊UAG	1,226,900	OCT	全面クリア
4	忍	107,490	JAL	
5	R-TYPE	1,041,600	TECH21-YZE	13面
6	ドラゴンスピリット	835,960	Mr.野口	旧バージョン 全面クリア
7	ヘビーウエイトチャンプ	6,559	MSG	7人抜き
8	ダライアス（Vゾーン）	10,609,090	W300-CHRIS	イージー・3機設定
9	ダライアス（Wゾーン）	10,270,650	W300-CHRIS	イージー・3機設定
10	ダライアス（Zゾーン）	10,920,550	W300-CHRIS	イージー・3機設定

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	17,352,600	PROJECT HIROUKI	!コイン全面クリア イージー
2	熱血高校ドッジボール部	96,100	T・K	ノーマル
3	スーパーハングオン（アジア）	5'13"72	PROJECT RYU	ミニライドオン ノーマル
4	スーパーハングオン（アフリカ）	2'50"85	PROJECT RYU	ミニライドオン ノーマル
5	魔獣の王国	1,519,800	PROJECT 秀志	1コイン全面クリア ノーマル
6	ラビオレプス	3,713,000	CAN-TAC	1P ノーマル 全面クリア
7	SRD	174,070	PROJECT BUBBLES	1コイン5面 ノーマル
8	特殊部隊UAG	1,200,300	PROJECT LAY	1コイン全面クリア ノーマル
9	ワードナの森	2,753,900	PROJECT RYU	1コイン全面クリア ノーマル
10	ダライアス エキストラバージョン	11,184,860	PROJECT 秀志＆宏行	Yゾーン全面クリア 2人用ノーマル

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585　☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン(DX)	4'33"75	NJP-㋩Akindo	Dコース
2	スーパーハングオン	4'48"87	NJP-㋩Akindo	（ミニ）アジア
3	アフターバーナーII	16,884,340	NJP-㋩BRN	（Dクレイドル） Hit=923
4	忍	223,040	NJP-㋩Nis	5面
5	ジェミニウィング	1,931,450	NJP-㋩JOG	全面
6	SRD	1,545,850	NJP-㋩Nis	1周クリア
7	虎への道	341,940	NJP-㋩Nis	全2周クリア
8	レインボーアイランド	20,185,020	TDGR－E・V・E	全面
9	特殊部隊UAG	1,405,300	NJP-㋩CRX	全面
10	オペレーションウルフ	220,400	SAB	全1周

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	506,100	八幡	1Pテーブル型 9面
2	レインボーアイランド	4,563,070	松村	30面
3	テラフォース	904,900	川田	全面クリア
4	ワンダープラネット	129,460	松村	8面
5	忍	106,900	○○○	3面
6	R-TYPE	635,100	RAY	8面
7	パックマニア	212,800	松村	5面
8	ジェミニウィング	473,070	尾崎	5面
9	ラビオレプス	1,611,000	川田	1Pエキスパート 8面
10	1943	2,937,290	石井	全クリア1P

ビデオゾーン50

鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22-9748　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	12,570,660	古志	HIT=773 19面
2	アウトラン	5'04"15	AHO	Aコース
3	ラビオレプス	853,400	What	エキスパート
4	テラフォース	885,100	長尾	11/20 クリア
5	レインボーアイランド	27,112,600	RED	11/14 クリア
6	特殊部隊UAG	1,533,500	青地	11/18 クリア
7	ジェミニウイング	1,322,420	古志	11/24 クリア
8	パックマニア	373,340	KID	11/25 クリア
9	熱血高校ドッジボール部	111,900	森脇	11/24
10	虎への道	215,580	IKA	11/26

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'48"01	VEL.!	ビギナー
2	スーパーハングオン	8'58"37	MVX-R	エキスパート
3	アフターバーナーII	HIT=1015	HCS-..A	1コイン ALLクリア
4	忍	298,100	CANNOT-CAS	1コイン ALLクリア
5	パックマニア	816,620	HCS-..A	STAGE-11
6	スーパーリーグ	1,262,700	CANNOT-HID	
7	ブラッグドラゴン	3,490,000	HCS-MAISON	ALLクリア
8	熱血高校ドッジボール部	210,100	CANNOT-HID	
9	ライフフォース	2,512,800	神ちゃんが見てるからてれちゃった	赤5-3
10	ライフフォース	1,123,500	な	青

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1050	T.D.G.R-KAW	全面クリア
2	レインボーアイランド	22,952,670	T.D.G.R-EVE	スペシャルなし 全面クリア
3	特殊部隊UAG	1,477,900	T.D.G.R-KAW	全面クリア
4	SRD	651,270	BOY	
5	テラフォース	951,300	BOY	
6	忍	198,580	T.D.G.R-KAW	5面途中
7	ラビオレプス	3,706,700	CAN-TAC	ボーナスアリ ノーマル 全面クリア
8	バトルフィールド	1,732,900	T.D.G.R-EVE	ボーナスアリ ノーマル 全面クリア
9	パックマニア	428,440	T.D.G.R-KAW	8面途中
10	ストリートファイター	573,200	AMIE	タイ・サガット（テーブルタイフ）

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	17,333,480	MASTER LORD	コイン数不明 1017機
2	アフターバーナーII	16,250,150	篠原和隆	1コイン 914機
3	R-TYPE	908,800	VIT-大野	
4	ラビオレプス	1,719,300	VIT-小川	1コイン ノーマル
5	テラフォース	861,100	EXE-山田	1コイン ノーミス
6	テラフォース	748,400	ガセタロ	1コイン ノーミス
7	ダライアス	10,030,160	VIP-一面	Xゾーン
8	ダライアス	10,231,890	砂田	Yゾーン
9	スーパーハングオン（ミニライドオン）	12,017,280	ビリー（女）	9面アメリカ
10	パックマニア	266,120	平本周一	5面

プレイシティキャロット表町店

岡山県岡山市表町2-6-47　☎(0862)23-4750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	976,570	HOP	イージー，ニューバージョン，ALLクリア
2	マーブルマッドネス	541,140	GRZ	イージー
3	ラビオレプス（ノーマル）	4,888,800	HCS-MAISON か	ノーミス，ノーミサイル，クリアイージー
4	ワンダープラネット	10,271,440	CLT.!!	ノーマル，ALLクリア
5	テラフォース	837,200	YAN	ノーマル，ALLクリア
6	特殊部隊UAG	1,446,700	The-V.B.S. 音無響子	ノーマル，ALLクリア
7	ザ・ハスラー	7面 81％	らーえす	ノーマル
8	パックマニア	11面 783,250	HCS-会長-・・A	イージー
9	究極タイガー	1,553,120	豆蔵大明神	ノーマル
10	アフターバーナーII	HIT数 1,040	HCS-会長-・・A	イージー，ALLクリア

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-28　☎(0862)27-9314　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジェミニウイング	1,944,600	ま・めぞん	ノーミス 全面クリア
2	レインボーアイランド	20,999,990	T.D.G.R-EVE	$コマンド入力 全面クリア
3	パックマニア	1,115,800	HCS-・・A	ラウンド17
4	特殊部隊UAG	1,574,500	HCS-・・A	5万/15万，エクステンド 全面クリア
5	熱血高校ドッジボール部	135,600	CANNOT-HID	アイスランドクリア
6	プランプポップ	786,060	ま・めぞん	R10-4
7	ブラックドラゴン	3,588,450	HCS-MAISON	全面クリア
8	ザ・ハスラー	78％	CANNOT-RA・S	ステージ5
9	ダライアス（Yゾーン）	10,906,380	HCS-MPL	イージーランク
10	ダライアス（Zゾーン）	11,135,540	HCS-MPL	イージーランク

店の紹介だぞ

構成：GOD鈴木

●時代は流れ、ここPC巣鴨店も3代目の店長を迎えた。新店長、といっても既に3ヵ月が経ち、すっかりカンロクのついた相川店長の横顔を通して、第1回目のハイスコア店レポート、「プレイシティ・キャロット巣鴨店の巻」をお届けしよう。

店長さんはもとマニア

「巣鴨店に来る前はPC鳥山店の店長を勤めてました。この店に来て、やはり最初は圧倒されましたね。店の広さ、人の多さ。単に台の数を見ても、前の店の4倍もあるんですからね。それとお客さんについて言わせてもらえば、昔見たことがある人ばっかかだなァ、というのが正直な感想なんですね」(笑)

相川店長さんはバイト時代を含め、今までGB高田馬場店、PC新宿店、PC鳥山店と、マニアに↖

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	21,290,490	BUI.	シルバードア×10 クリア
2	パックマニア	472,640	K.N.O.K	11面まで
3	SRD	2,761,070	GMC.DURAN	5周目の4面
4	アフターバーナーII	17,445,160	ROI.	HIT数926機 クリア
5	バトルフィールド	295,300	S.P.T.	4人目？
6	モンスターランド	3,015,920	GMC.MAMIKO	残ゴールド2317 クリア
7	ドラゴンスピリット	1,153,170	XENON	ALLクリア
8	熱血高校ドッジボール部	108,000	ROI.	
9	ラビオレプス	2,871,500	BUI.	ALLクリア
10	スーパーハングオン(ライドオン)	2'45"70	S.P.T.	アフリカ

GAME CITY OZ

山口県小野田市西高泊664-3　☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックドラゴン	2,192,650	ミヤタ	ALL
2	フラックアタック	785,300	FDE	
3	ワードナーの森	1,630,040	らむちゃん	ALL
4	レインボーアイランド	4,680,450	平川賢司	ラウンド33
5	熱血高校ドッジボール部	149,000	CON	5面(アフリカ)
6	忍	90,330	農協ナワタ	3面
7	フルスロットル	714,100	CON	TIME4'35"11 ALL
8	フルスロットル	728,070	キャフテンウルトラ	LAP TIME 4'34"03ALL
9	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	HIT=920	Y.S	2コイン 全面クリア
10	アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	HIT=840	あたるくん	2コイン 全面クリア

"女の子も気軽にどうぞ"
(GAME CITY OZ)



PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エンデューロレーサー	21,131,383	N.MASAHIKO	4'16"08.ALLクリア
2	ジャンボウ	385,100	U.HISASHI	S-31
3	ザ・ハスラー	R-65% S-9	OKA・T	
4	パックマニア	268,610	Y.HIDENORI	R-7
5	バトルフィールド	369,100	S.MAKOTO	
6	フラックアタック	1,295,300	S.MAKOTO	ALLクリア
7	クエスター	589,480	MGP.VEX	R-26
8	R-TYPE	959,000	MGP.VEX	1-6
9	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,042,280	MGP.VEX	ハードランク ALLクリア
10	ブレイザー	10,416,680	N.MASAHIKO	ALLクリア

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	17,438,530	HK.special.	全面クリア(真) 残7人, コ-10
2	レインボーアイランド	6,017,240	HK.special.	28面クリア(偽) 残1人, コ-9
3	R-TYPE	1,159,400	ARM-MRX	全2周クリア
4	ブラックドラゴン	2,695,500	HK.special.	全面クリア
5	ワードナーの森	1,958,470	HK.special.	全面クリア ノーエブリ
6	パックマニア	351,750	HK.special.	ラウンド6(リンゴ)
7	ワンダープラネット	250,770	BLACK	ラウンド10
8	バトルフィールド	1,396,100	HK.special.	4人救出, 永パ?
9	SRD	264,620	CRZちゃんちゃん	ステージ6
10	忍	106,420	LUM&T.K	ミッション3-②

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常盤町1-9-2　☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SRD	170,360	帝王寿	4面
2	特殊部隊UAG	1,021,000	岡本寿(帝王)	全面クリア
3	R-TYPE	1,087,100	RUN	2周-7面
4	ダライアス	10,143,650	自玖孝夫	Vゾーンクリア
5	レインボーアイランド	9,999,990	TOM	全面クリア
6	ブラックドラゴン	3,100,550	今日の放課後そうじじゃ	ノーミス 1コイン 全面クリア
7	リベリジオブDoH	874,900	ラマ僧(三木)	全面クリア
8	プランプポップ	636,380	K.K.M.D	10-4
9	究極タイガー	623,360	岡本寿	
10	熱血高校ドッジボール部	62,200	岡本寿	3面

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	917,550	うる星狂	全面クリア
2	レインボーアイランド	2,564,300	FX	20面
3	オスカー	296,200	うる星狂	全面クリア
4	1943	3,103,500	白血球III号	全面クリア モビXO
5	特殊部隊UAG	8,630,300	TAKA坊さん	?
6	フラックアタック	603,400	白血球II号	2周目 4面
7	パックマニア	309,880	FX	7面
8	テラフォース	255,000	サルキチくん	5面
9				
10				

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	9,999,990	小林春夫	RD-36
2	バトルフィールド	414,700	片山道久	4人救出 未来世界
3	R-TYPE	905,000	片山道久	50円=2ゲーム 2=7, 点かせなし
4	魔境戦士	65,500	田中健一	20円＝1コイン 2コイン, 2面
5	ワンダープラネット	129,780	中原勇夫	8面
6	怒号層圏	122,250	岩下茂信	2面 20円=1ゲーム 2コイン
7	ジェミニウイング	887,120	片山道久	27
8	ワードナの森	4,066,180	橋本佳尚	全面クリア
9	奇々怪界	129,550	岩下茂信	4面 20円=1ゲーム 2コイン
10	ダブルドラゴン	155,320	前田徹	50円=2ゲーム 1コイン 全面クリア

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'49"09	WHITE NUTS	80秒設定 Eコース
2	SRD	305,270	蓮井洋	6面
3	熱血高校ドッジボール部	166,500	MAX	アフリカ
4	レインボーアイランド	6,150,090	渡辺美里SUT	全40面クリア
5	ドラゴンスピリット	1,537,900	LUM	ニューバージョン
6	ザ・ハスラー	98%	ラッキーマリ	5面
7	テラフォース	935,400	ラッキーマリ	全面クリア
8	パックマニア	441,550	MAX	7面
9	ワンダープラネット	237,100	ラッキーマリ	10面
10	ラビオレプス	3,783,100 3,735,400	R.S	全面クリア ミサイル使わず 12面

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	446,440	HCR-王者Pochi	R-8
2	ドラゴンスピリットニューバージョン	1,127,850	RX-78	全面クリア(ランクB)
3	クエスター	317,610	安部彰	R-17
4	テラフォース	828,100	TEAM-AMP oh!TA	全面クリア(ランクハード)
5	サイドアームズ	2,716,300	HCR-王者Pochi	全面クリア
6	エイリアンシンドローム	557,300	甲斐靖三	6面
7	ファンタジーゾーン	7,169,700	松永真一郎	R-17(ランクハード)
8	飛翔鮫	2,060,620	S.SUENAGA	エリア375
9	ローリングサンダー(ニューバージョン)	354,060	八木政孝	全面クリア
10	オスカー	194,100	松永真一郎	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17　森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テラフォース	139,000	浦川聡	2面
2	ワンダープラネット	121,370	鶴池幸二	8面
3	ワンダープラネット	127,550	中島和史	8面
4	エアーウルフ	158,760	石本章	2周目1面
5	バトルフィールド	155,300	岩永好正	2人救出
6	魔獣の王国(1P)	1,101,050	永田哲也	最終面クリア
7	キック&ラン	ポイント33	土井一弘	全勝
8	パックマニア	262,170	小林春夫 HKS	5面
9	特殊部隊UAG(2P)	441,400	林田&内野	2Pトータル
10	スーパーハングオン	5'22"96	山下邦人	アジア ミニライドオン

WE'LL TALK TAITO 大街道店

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フルスロットル	4'26"23	TUC-F-1.LEE	全面クリア 813,150
2	オペレーションウルフ	241,500	AKIO.IN.MAC	
3	アフターバーナー	3,912,600	EAST・CLUB.YAR	
4	ストリートファイター	806,000	TUC-F-1.LEE	
5	ミッドナイトランディング	763	Y.M	全面クリア
6	SRD	165,420	TUC-F-1.LEE	
7	ダライアス	10,838,150	GET-MAX	A.C.F.J.O.T.Z
8	スーパーリーグ	760,700	TUC-F-1.LEE	
9	レインボーアイランド	5,347,250	GET-MAX	32面
10	R-TYPE	1,053,600	GET-10	2周目4面

お待たせ！ ハイスコア☆10個一番のり

——すでに20個になるのだ…

PC巣鴨

お相手：相川義光店長（敬称略）


大きいお店ですぐ仕事がたまっちゃうんですと店長さん

↙よく知られた店を勤め、そして現在、PC巣鴨店に勤めてるんだから、こんな感想も思わず出てきてしまう訳ですね。

「自分でも認めますけど、マニアでしたね。店長を務めるようになってから、めっきりゲームをやる機会が減りましたけど、昔はマーブルマッドネスをやるために仙台まで遠征した事もありました」

好きだからこそ

相川店長さんが、かなりのゲーム好きであったことは常連の間ではよく知られているが、実はマナーに厳しいことでも、よく知られている。

「常連のお客さんで、ゲーム台の上で寝てしまう人とか、テーブルの上に荷物をポーンと置いていく人なんかは、もう少しモラルを考えてほしいですね。

それと機械をたたく人なんかもたまにいるみたいで、それもやはり悲しいですね。

ナムコの場合、ほとんどの店で基板止めをピシッとしていますけど、そうでない場合、台をたたくと基板がポンっと浮いて、鉄の部分に触れるともうアウトなんですよね。もちろん修理すれば直りますけど、その間1週間、2週間穴があくことになりますからね」

ゲームがなによりも好き、という時代・体験を経て店長さんになっただけあって、かえってマナーの悪いプレイヤーには厳しいのです。

むずかしいですね マニアとお店の関係

次に、今話題になっている〝マニアしめ出し〟の問題について聞いてみました。

「確かにナムコでも、マニアじゃなく一般客を、という意見が出されていることを感じますが、ウチの店は大丈夫ですよ。まあ、お客さんの層をもっと広げたいという考えから出ているものだと思いますが…」

なるほど、この問題はまたの機会に取り上げてみましょう。それではなぜ巣鴨キャロットには、全国からのハイスコアラーが集まってくるようになったんでしょうね。

「これは聞いた話なんですけど、この店の初代店長唯谷さんは（実はレーサーになるためにナムコをやめた人なんだって…ゲゲッ）、この店がオープンした時大苦労したそうです。それはこの店が地下にあって目立たなく、あまりにもお客さんが入ってこなかったそうなんですよ。それで相談したのがVG2の会長植村伴北さんだそうです。ちょうど良い具合に、VG2でも自分たちの拠点さがしをしていた時だったらしく、話が一致して、巣鴨キャロットがVG2グループのハイスコア拠点となったそうです。その時から全国のハイスコアラーが巣鴨に集まるようになってきたと聞いています。

初代店長唯谷さんから二代目の長内さんと引きつがれてきたこの店づくりは、私も引きついで行きたいと考えています」

植村伴北さんはゲーメストの初代の編集長ですが、その話は初めて聞きました。

ところで、三代目店長さんとしては、その他今までと違った店づくりとしては、どんなことを考えておりますか。

「私は、大幅な方向転換は考えてないんですが、やってみたいこととしては、輸入ものをもっとふやして行きたいということと、ピンボールコーナーを置いてみたいですね」

最後にこれだけは言いたいという極めつけの一言を聞きました。

「ナムコに今よりももっといいゲームをつくってくれって書いておいて下さい」（笑）

P.S. PC巣鴨店には、オープン当時からのハイスコアノートが全部残されてました。このノートにはゲームの歴史、ゲームセンターの歴史が脈々と刻まれておりました。



ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	7,817,030	ヤナスリ	コンティニューなし コマンドなし
2	究極タイガー	1,099,820	カポネミツヒロ	R143
3	特殊部隊UAG	1,427,500	TAMA	
4	R-TYPE	1,107,200	Sakoda	2周目クリア
5	熱血高校ドッジボール部	227,100	X.Y.Z	2周目 イングランド
6	イグジーザス	1,065,480	TAMA.	2周目3面
7	バトルフィールド	1,460,500 1,419,400	カポネミツヒロ 原ボー	2P
8	ストリートファイター	7.57秒	宮くん	ボーナスステージの板4枚割り
9	フルスロットル	4'56"18	ジャンボーさん	
10	プランプポップ	520,400	ヤナスリ	RIO-1

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT数=885	MGF-NJP 近藤洋樹	1コイン 全面クリア
2	アフターバーナーII	HIT数=908	MGF 東寿生(AFT)	21面 1コイン
3	スーパーハングオン(シットダウン)	2'50"04	MGF 東寿生(AFT)	アフリカ 34.1秒余り ノーミス
4	スーパーハングオン(シットダウン)	9'06"56	MGF 東寿生(AFT)	ヨーロッパ 52.5秒余り 1回ドカン数回クシュ
5	ワンダープラネット	10,250,860	田村訓三(CAN)	全面クリア
6	パックマニア	278,970	浜田卓史(GYO)	5面
7	スーパーリーグ	1,086,850	しいやさとし	大リーガー TI-1M
8	忍	112,450	MGF-NJP 渕野	1コイン 3-2 今日始めてやった11/22
9	アウトラン	4'52"65	柳田泰伯(LSG)	右右左右Dコース
10	ファンタジーゾーン	17,868,100	MGF-ASA(浅野岳志)	ノーミス3周クリア 25面

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	Hit1259	Sniper-NOM	3機設定 全面クリア 100発補給あり
2	レインボーアイランド	72,262,320	Sniper-AUR	3機設定 全面クリア 1万コマンドあり
3	パックマニア	全面クリア	Sniper-ONC	3機設定
4	ジェミニウイング	1,950,070	Sniper-PAC	3機設定 全面クリア 1ミスクリア
5	フルスロットル	4'26"28	H.G	全面クリア(ALL) 点数805,740
6	忍	294,270	Sniper-MJN	全面クリア 3機設定
7	特殊部隊UAG	1,416,300	Sniper-BUG	3機設定 全面クリア 1upあり 7upなし
8	ラビオレプス	7,987,800	Sniper-Funny Face 1022	エキスパートコース 3機設定 全面クリア (リボン付)
9	ブラックドラゴン	4,262,700	Sniper-NMC	3機設定 全面クリア 21万点あり
10	ハイホー2	90点	GOD	全問正解 入荷2日目 タイム293秒

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合

②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

●以上チェックして下さい。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計しませんからご注意下さい。

神宮前キャロットハウス ☆＝6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス	10,182,200	MGF-NJP NYA	エキスパートALL ノーミス リボン付
2	レインボーアイランド	13,318,870	MGF-NJP EVE	ALL3人設定 9,999,990のコマンド有
3	忍	239,330	MGF-NJP 渕野	1コイン 3人設定 5-2
4	パックマニア	900,680	MELT-TAN	エンドレス14面
5	SRD	3,922,070	TAYO CHAN	6周目10面 3機設定
6	ブラックドラゴン	3,431,450	MGF-NJP 渕野	全面クリア
7	熱血高校ドッジボール部	213,900	MGF-NJP FRE	1コイン アメリカ
8	虎への道	40,920	MGF-NJP ATG	1コイン 2面 2日目頭にくるぜ
9	バトルフィールド	全面クリア	MGF-NJP 渕野	1コイン3機設定 全面クリア
10	シティボンバー	414,595	TAYOchan	入荷日4面

ウイルトークタイトー都城店

宮崎県都城市中町5街区8号 ☎(0986)23-2435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	719,580	SAMDAS	109エリア
2	レインボーアイランド	7,431,240	WIN	1コイン為りのエンディング
3	バトルフィールド	1,736,000	サタンだす	1コイン ALL
4	SRD	495,640	KEIちゃん	9面ボス
5	特殊部隊UAG	1,291,300	KEIちゃん	全面クリア
6	ストリートファイター	925,500	ブーちゃん	最終面クリア
7	R-TYPE	582,900	???	2周1面
8	フラックアタック	765,200	せぐちますみ	2周5面
9	ワードナの森	9,999,990	Mr-PON	全面クリア
10	ドラゴンスピリット	1,310,690	WIN	旧バージョン 全面クリア

頑張ったぜコーナー

●2台目のビデオを買ってしまうわ、仕事は忙しいわ、忘年会はあるわ、で果してハッピーな1年であったろうか。でも無事に年を越せたのだから幸せ、でしょうね。
　ところで、先日AM業界の業界誌の人に会った。お名前は清水さん。清水さんは地方の青少年育成健全委員会が開かれるごとに、取材に行かれるということであった。苦労の多いジミなお仕事だと思うがそういうねばりが業界のイメージを確実にアップさせることになるんだと思いますね。私達もがんばりましょう。
（1月9日生まれのGOD）

●アフターバーナー特集のマップは苦労した甲斐あって、アンケートで良かったという意見をもらってうれしかったですね。でもイラストレーターのはずの私はいつからマップライターに変わってしまったのでしょうか…。
（神道夢想流・転清）

●冬休みは遠征してきてほしいナ。お正月はやっぱりゲームだよね。そしてA－JAX。遊ぼうよ。ドラスピネェーチャンは私です。
（久美）

●最近どのゲームをやろうかと迷っていた所に究極タイガーが現れた。どこまでがんばれるかはわからんが、しばらくハマルことにしようかな。
（SPY大和）

●SRD攻略を担当しましたが、いかがでしたか。感想を聞かせて下さい。
（FIS）

●2ヵ月ほど前にビデオデッキを買った某編集部員2名が2台目をそろって買ってしまった（もちろんキャッシュ）。私は金欠状態なので買えない。しかし、テレビは音声多重だぜ。勝った…（むなしい）。
P・S　冬は東北あたりに旅行に行きたいなあ（金があればの話）。
（まだまだお金の話と縁がきれない悠理）

●ついに私は自室にファアックスを入れることに決定。これで少しでも忙しさが解消されれば良いのだが…。
（常に忙しいAPAPA）

●私の家の隣に立派なマンション（?）ができた。ただでさえ日当りが悪い部屋だったから、もう大変／　昼間でもまっ暗なので、なんかイヤな気分。私にも日照権をー／
（ばんぱいあ・御旅屋）

●アメリカのゲームセンターのことなら何でも聞いて下さいっ。
（アイランドに燃える八木）

●オペレーターのご意見をまとめさせていただきましたがいろいろなことを考えさせられました。そのひとつはもっともっとメーカーもオペレーターの皆さんも最終ユーザーであるプレイヤーに目を向けてほしいということです。
（C・C）

●あと1ヵ月後から受験の嵐がやってくる。やりますよ。
（ああるじいぶう）

●アフターバーナー特集が大好評でうれしかった。また大物狙いでいくぞ。
（POP小玉）

●忍を担当。次は…乞ご期待。
（PON）

●アイレムが燃えている。Mr.HELIの大冒険は面白い。ところでナムコのPR誌・NGのアンケート「よく読む雑誌」でゲーメストが少年ジャンプ、ファミマガに次いで3位になっていた。皆さんのおかげです。もっとガンバルぞ。
（ぜんじ）



次号（3月号）は1月30日発売！

●再び30日発売だ。その日は土曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

ウォー　なんてこったい！

新作ヘリゲーム空中会戦

A－JAX、Mr.HELIの大冒険、サンダーブレード、究極タイガー！…激戦の火ぶたがきられた。特集するっきゃない！

GAMEST 2月号

■昭和63年2月1日発行　第3巻2号通巻17号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　YOU·A　JOE山田　PON
植村伴北　POP小玉　FIS　U・V　八木貴弘
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

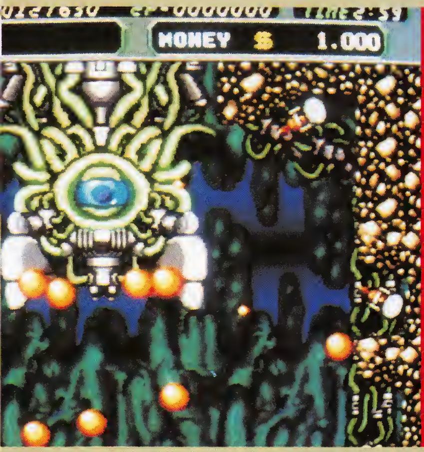

BORURURURU…N
広大な宇宙のかたすみで
緑輝く惑星が
今、息絶えようとしている…。
西暦2XXX年。宇宙の彼方、
地球とよく似た水と緑にあふれる
惑星がMUDDYと呼ばれる
マッドサイエンティストと
その手下によって征服された。
ヤツの卓越した知能とサイパワーで
星は自然のバランスを崩し、
クリスタルのみが残された。
宇宙パトロール隊
〝Mr.HELI〟緊急発進せよ。
惑星の地底深くに潜むMUDDY、
ヤツの正体をあばき星を救え‼
新登場!
ミスターヘリ
Mr.HELIの大冒険™
© 1987 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

君の腕が試される

HELIの大冒険

石井ぜんじ

一見やさしそう。でも、でもネ…外観にまどわされるな。簡単なコミカルゲームと思ったら超甘い。実はすさまじいパワフルなシューティングゲーム。期待していいぞ。



1面ボス。目を開けた時がチャンス。



1面の中ボス。慎重に戦わないと強いぞ。



2台の忍ヘリ。パワーUPを取られるな。



火山地帯だ。火口をふさぎながら進もう。

実はすごさのある正統派シューティングだ

初めに言っておこう。このゲームはすごいゲームだ。R—TYPEより面白いかもしれない。名前を聞いてス○○ラカ空中戦のようなゲームだと思われては困る。一見コミカルゲームのようだが、実は正統派シューティングにアイデアを加えた面白いゲームなのだ。

街で見かけるようになったら、ぜひやってもらいたい。1面の中ボスを倒したあたりから展開のすごさがわかってくるだろう。このゲームの面白さは、少しやりこまないとわかってこないかもしれないからだ。（といっても難し過ぎるというほどではない。）

また、このゲームはR—TYPEより音の面でよりパワーUPしているし、グラフィックもすごい。

このグラフィックのすごさは色使いだけではなく、スクロールやキャラクターの動きのすばらしさに特徴がある。浮遊大陸の動き方や巨大ボスの動き、敵ヘリの小さなキャラクターまでこまかく描かれているのだ。

私は意味もなくゲームをほめたりしないつもりだ。このゲームには本当に期待したい。

さて、R—TYPEを超えるシューティングゲームとなるかどうか。それは君達にかかっているのだ。

STAGE 1

初めはのどかな大陸のシーンだ。初めは攻撃もゆるやかなのでドンドンパワーUPしていこう。壊せるブロックはひとつ残らず壊してパワーUPだ。

初めに出現する敵は小さなヘリコプター、チビヘリだ。かなりしつこいが、動きは遅いし、攻撃もあまりしてこないので問題はない。

パワーUPして左に進んでいくと、そのうち少しは骨のある敵が出てくる。しつこく強力な弾を撃ってくるヘリタンクには要注意だ。

上の壁にはTOTOという名前の敵がはりついている。扇状に弾をばらまいてくるこの敵の名の由来は、便器の形に似ているからに違いない。

ある程度右に進むと、今度は下に下がっていくことになる。ここまでは自分の動きに合わせてスクロールしてきたが、ここから下に行きつくまでは強制スクロールになる。

ここでは浮遊大陸が左右にすばらしい動きを見せる。でも見とれていると、スクロールにつぶされることもあるかも。

ここあたりで出てくる強敵は忍ヘリだ。これに当たると全てのパワーを1段階とられてしまう。自機にぶつかる前は透明で輪かくだけだが、パワーを取ると色がつくという憎たらしい敵だ。

下まで行きつくと、今度からは左へ進むことになる。途中の浮遊島に爆弾を落とすと島が浮き上がってきたり、見せ場はあるぞ。

1面の中ボスはミサイルを撃ってくる変なヤツ。壁に当たると弾が分裂するので注意。

中ボスを倒すと、いきなりまっ暗になって迷宮の中を進んでいくことになる。ここは、後戻りできない自分に合わせたスクロールで進んでいく。すぐ近くのしゃへい板のようなものを壊すと明るくなるが、その先から敵の攻撃が始まる。

ここは敵が決まった位置から出てくるから、ゆっくり確実に進んでいくのが必要なステージだ。

迷宮の出口にたどりつくと最後にはボスが待っている。中央にデカイ目玉のある不気味なボスだ。これを初めて見れば「げげっ!!」と思うだろう。横にはR—TYPEの3面で見たような砲台がついて



2面のボス。はずんで体当たりしてくるぞ。



宙返りしながら襲ってくる変な敵。

イモ虫の巣。気持ち悪いなあ…。



アイテム紹介

☆**弾丸**…ショットのパワーUP。3段階にパワーUPする。3段階めでは5倍の段数になる。でも、ショットがパワーUPすると敵も固くなるので、要注意。

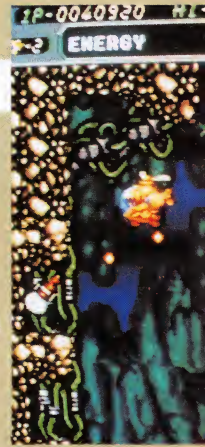
☆**ミサイル**…上方攻撃のパワーアップ。2段階めで3方向の誘導弾となり、3段階めで5方向になる。

☆**爆弾**…地上攻撃のパワーアップ。2段階めで5連発になり、3段階めで破壊範囲が大きくなる。地面に自機を押しつけていると出る。

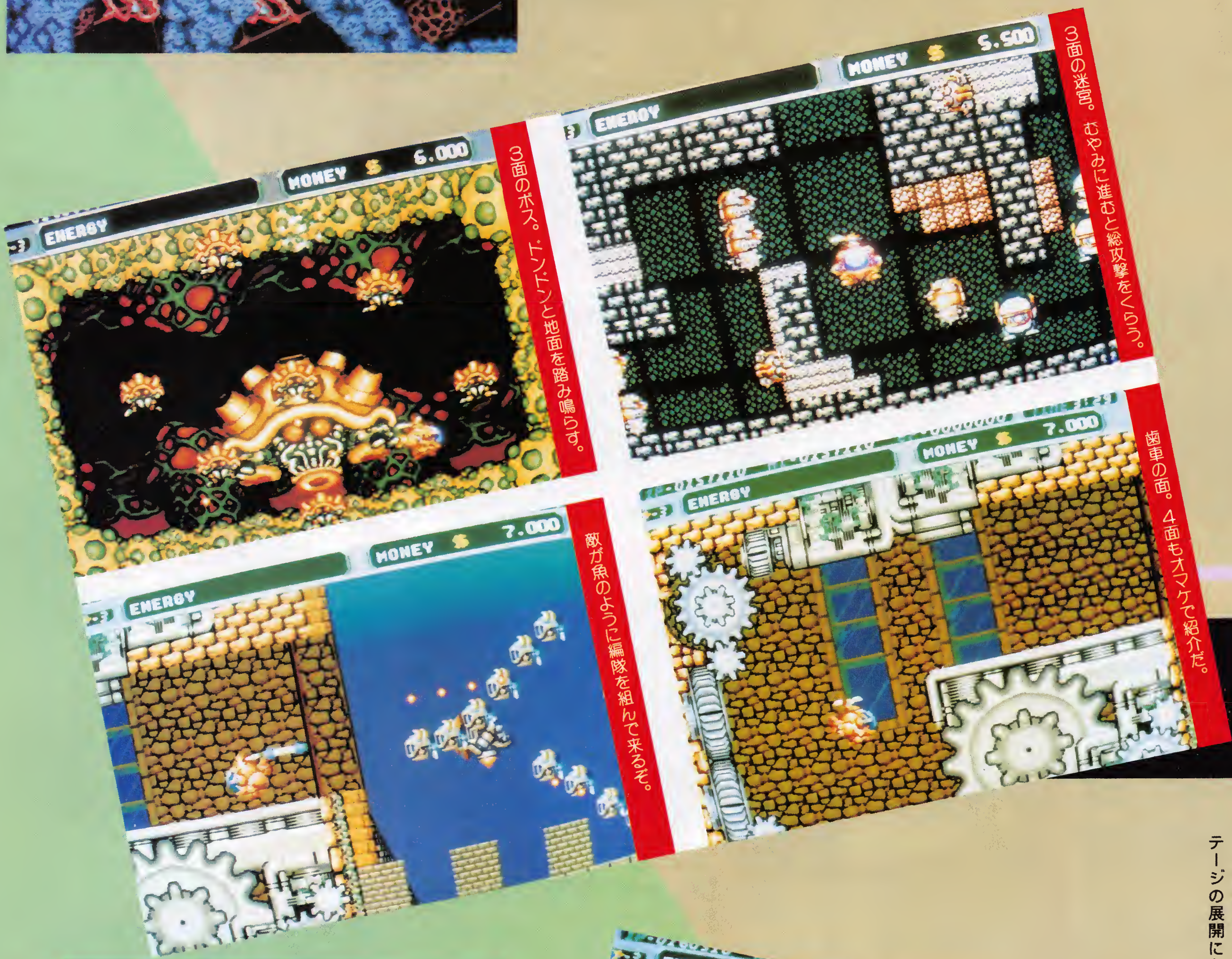
☆**エネルギー**…目盛が3UPするものと満タンになるものがある。

☆**バリア**…一定のダメージに耐えられる。取りにくい所にある場合が多い。

☆**ブロック全滅**…ナマズのマークで、取ると画面上のブロックが全部壊れる。







3面のボス。ドンドンと地面を踏み鳴らす。

3面の迷宮。むやみに進むと総攻撃をくらう。

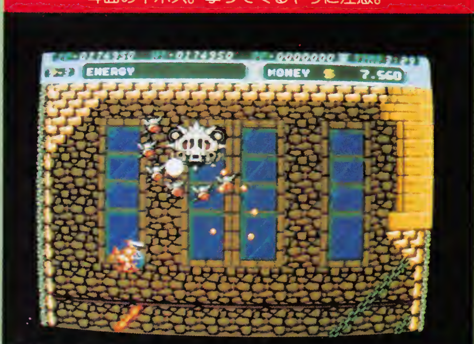
敵が魚のように編隊を組んで来るぞ。

歯車の面。4面もオマケで紹介だ。

いる。ボスは上下に動くが、中央の目玉が開いている時にダメージを与えればいい。

2面からはいきなり上へ強制スクロール、次に火山地帯、下へ強制スクロールというステージの展開になる。火山地帯の黒ヘリとの闘いや岩壁が左右から襲ってくるシーンなど、見どころはここからだ。さすがに、これ以降はかなりのテクニックが必要とされてくるだろう。健闘を祈りたい。

4面の中ボス。撃ってくるヤリに注意。



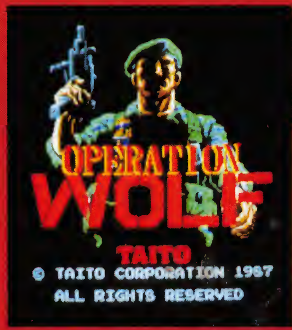


背景の動きには驚かされる。



スチャッ、ジャキッ、カチャッ、キュッ。兵士たる者、装備の確認を怠ってはならない。

ドドーン。準備完了。いよいよ作戦開始だ。たった一人の作戦の…。



大統領発機密伝文

君は既にチェリゴに向かう飛行機の中であろう。
今回の作戦内容の詳しい事はすでに前回の伝文（11月号81頁参照）で確認していると思うが、最新の情報が入手できたので、君に知らせておく。
既に退役したとはいえ、我が軍最強のスペシャルフォース最後の生き残りである君には必要ないかもしれないが…。
この情報を持って帰った男も腕利きだったが、作戦には失敗している。
君が任務を遂行する事を期待する。

オペレーションウルフ名場面集

我が軍最強のスペシャルフォース…名誉にかけて任務を遂行せよ！

©タイトー　　字幕スーパー：C・C



バコッ、しめた、弾薬がある。ガシャッ、ジャキッ。これでとりあえず戦闘が続けられる。

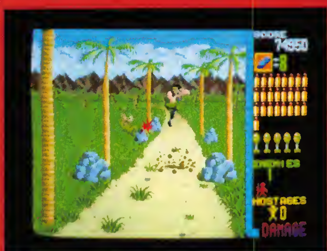




ピッ、ズドドーン、カランカラン。通信所を爆破して敵の戦力増加を防いだ。



ガシッ、ハア、ハア、ズルズル。人質を救出した。だが彼らはとても疲労している。空港まで行けるのか？



ガサガサッ、バッ、ドドドドッ。移動中敵とハチ合わせになってしまった。奴らを倒さなければ先に進めない。



グイッ、グリグリ。敵の生き残りは、少し脅しただけであっさり収容所の位置を吐いた。付け焼き刃の軍などこんなものだ。



キャーッ!! 女を盾にするとは。悪はどこまでも悪だな。弾丸は狙いたがわず奴の脳天を吹き飛ばした。



しかし、生還しただけでも儲けものだ。敵に殺られた奴は数知れず。中には、弾丸を使い果たし、捕虜になった奴もいるらしい。



ドン!! 大統領は怒りに震え机を叩いた。貴様を買い被っていた様だという声を背中に聞きながら俺は部屋を出た。



パラッパラッ、ブウーン。飛行機のエンジンが回り出した。走り出した機から、最後の一人になってしまった人質に手を伸ばす。人質の背中に敵の弾が…当たる。飛行機は地獄を後にした。

後に続く者達よ、君達のスペシャルフォースの資質に希望を託す。

ギャング団もパトカーもぶっちぎったれ！

City Bomber

シティボンバー


あっウイングだ。


あっジェットエンジンだ。

ゆく手をさえぎるトレーラーや一般車の群れ。執拗につきまとうパトカー。そして発砲をかさねるギャングのリムジン…。さあ、この息もつかせぬカーチェイス、キミはうまく逃げきれるか!?


何者かがカジノから飛び出してきた。

おはなし

オレは怪盗306号。たったいま悪名高いカジノから莫大な売上げ金を失敬してきたところサ。じきにギャングどもがワンサと追っかけてくるだろうが、オレの愛車はそう簡単につかまりゃしねえぜ!!

操作方法

8方向レバーと3つのボタンを使用します。

ボタンは左から、ショット・ジャンプ・急ブレーキとなっています。

レバー操作はというと、上で加速、下で減速することができ、場面に応じてスピードを変えることができます。左右で自機の移動が出来ますが、斜めにいれることによって移動中にもスピードを変化させることができます。

POWER UP

このゲームの攻略の一つとしては、パワーアップアイテムを逃がさないことだ！ そこで、パワーの種類を紹介するとしましょう。

●スピードアップ

ジェットエンジンのような物を搭載し、すさまじくスピードが上がるようになります。直線ではダントツに有利だけれども…。

●ハイジャンプ

自機にウイングがついて、高く、そして長くジャンプできるようになります。場所を選ばずに飛ぶと、いきなり道がなくなってるってことにならないように注意しましょう。

●電動ノコギリ

じゃまな木をどんどん切り倒しながら進むことができます。ただし、タイム制限があります。木だけでなく、敵車にも前からぶつかるだけで、やっつけることができるようになります。

●ロケットランチャー

ショットのパワーアップです。3段階にパワーアップをします。


あっロケットランチャーだ。


あっ空飛ぶ円盤、じゃないノコギリだ！

ステージ進行

1面

市街地から郊外へのシーンとなります。オーソドックスな面です。トレーラーや建物にぶつかったりすると自機が爆発してしまい、ロスタイムとなるので注意しましょう。タイムアップにならないかぎり、何度爆発してもゲームオーバーになりません。

2面

ジャングルの中の沼のシーン。密林の中では回転ノコギリが大活躍します。木は1本につき1万点なので点かせぎにはもってこいかな。


うわー危険な場所だなー。あれ、わたしの愛車はどこ？



これでとりあえず面クリア。

3面

高架のある複車線道路。ひろびろとした面で比較的楽な面です。マップが短くできています。

4面

荒地・岩場・火山地帯。岩場の湖地帯では湖に落ちないように気を配りながら進むこと。難度は高い面。

5面

工場地帯そして空港。第一目的地である空港がまぢかだぞ！ 最後まで気をゆるめることはできません。

このゲームの大切なことは要所要所での急ブレーキの使用と、パワーアップアイテムを逃さないこと。又、そのステージでやっつけた敵の数が次ステージの制限時間に加算されるので、なるべくたくさんの敵をやっつけることにしましょう。

（SPY大和）

チャイルズ

りん　きりこ　ゆうこ













●リンちゃんと"1943"をしました。私ことごとくやられっぱなしでした。山河悠理

チャイルズプロフィールで〜す

♥りん：久留龍子（ひさとめりょうこ）
♥きりこ：磯野貴理子（いそのきりこ）
♥ゆうこ：茂原裕子（しげはらゆうこ）

私たち3人揃って、歌って踊れて、お笑いも出きる楽しいアイドルグループを目指してま〜す。4月に本格的デビューなの。応援してね。
今、おけいこのまっ最中です。よろしくね。

"チャイルズ"のコンサート、みんな行ったかな?
なんてったって、ピチピチギャルの3人組、今、ノリにのってま〜す。
タモリの番組「笑っていいとも」に出演して以来、人気上昇中なんだ。そこで、ゲーメストでは、急きょ"チャイルズオッカケ班"を結成した。メンバーは、GOD、山河、転、ぜんじの4人。ウーン過激だ!!
オッカケ班結成の目的は、テレビでしか会ったことのないチャイルズ3人組にせまり、魅力的な素顔を君たちに紹介したいからなのだ。
アンテナを張っていたゲーメスト編集部に「チャイルズ、ビクタースタジオに入る」の情報が入る。オッカケ班は直ちにカメラマンを連れ、青山のビクタースタジオに潜入。
ビクタースタジオは、なんとデラックスな建物だろう!!
もう、この段階で挫折してしまったのは山河。しかし、これも仕方のないことだ。いつもビンボーな編集室にとじ込って、すっかりその悲惨な雰囲気が身についてしまった山河だ。アセるのも無理ないことだ。
オッカケ班は気をとりなおし、1階にあるロビーを見渡した。
あっ、いました、いました"チャイルズ"です。マネジャーらしい人をつれて。
キャーかわいい!!（みんなミーハーしてま〜す）
なんと"ナムコゲームミュージックVOL2"のプロデュースをしたビクターの今井茂樹氏がいっしょではないか。ハッ、どんな関係なのか!?
今井「おや、ゲーメストさんでは?」
ゲ「おはようございます。（注・業界用語で、夜でもあいさつはコレだ）今日はチャイルズの皆さんにインタビューを…」（たどたどし

ゲームセンター好きです
つい夢中になっちゃうわ









りん…私、人間がジャンプする〝スーパーマリオ〟が好きよ。今のところは将来のことまで分らないな。女の人ってお嫁さんになっちゃうでしょ。





い……。」

チャ「おはようございます。よろしくお願いしま〜す」

な、なんと明るい。そしてこのサービスの良さは、いったいなんなんだ…。

マ「今日は、4月にリリースするレコードのけいこをして、今終えたところなんですよ。ゲーメストの読者の皆さんに、ぜひチャイルズファンになっていただきたいですね」

ということで、押しかけてきたオッカケ班は、今井さんのおかげでチャイルズに会うことが出きたのです。

ゆうこ…ゲームの好きな人なら、きっとチャイルズのことを好きになると思うね。みなさんも同じだと思うんだけど、現在を一番大切にしてま〜す。

きりこ…今はね、とにかく何でもやってみたい。歌でも演劇でもね。とっても毎日が楽しい。

ゲームセンターにもよく行くわね。私はシューティングゲームが好き。ミサイルがあって弾をバンバン撃つものがいいな。でもね、たまにはゆったりとブロック崩しみたいなのもいいわね。

ゲームセンターって、どこにでもあるでしょ。ちょっと気晴しに入るのに最適だと思うわ。女の子だからって変な目で見るのはおかしいわ。堂々と胸を張って入るべきよ。







ゆうこ…私はアウトランのように
ハンドルのついたドライブゲーム
が得意よ。ただ撃ってるのも好き。

G.M.O. RECORDS

irem
IREM CORPORATION

R-TYPE〈アイレム・ゲーム・ミュージック〉

アーケードゲームの人気タイトルを収めたオールアバウト・アイレム



空前絶後の超大作!・R-TYPE完全収録!!

収録曲:R-TYPE(TITLE~COIN~BATTLE THEME~BOSS THEME~RETURN IN TRIUMPH/MONSTER BEAT~BATTLE PRESSURE~THE END OF WAR/CONTINUE~BUTSU BUTSU…~洞窟に潜むモンスター~SCRUMBLE CROSSROAD/夢の島~母胎~LIKE A HERO~SCORING)/快傑ヤンチャ丸/妖獣伝/ムーン・パトロール/キックル・キューブル/LODE RUNNER/LODE RUNNER・バンゲリング帝国の逆襲/LODE RUNNER・魔神の復活/LODE RUNNER・帝国からの脱出/MR. HELIの大冒険/TITLE BACK~THEME/VOLCANO/BLINK~BOSS THEME/NAME

LP:ALR-22921 ¥2,200 CT:ALC-22921 ¥2,200 CD:28XA-199 ¥2,800

●特典:R-TYPE楽譜、解説書付

1/25 ON SALE

GMO INFORMATION

[今後GMOで予定されているレコード]
コナミ・ゲーム・ミュージック Vol. 4(仮題)
カプコン・ゲーム・ミュージック Vol. 2(仮題)

[GMOテレフォンサービス開局!]
GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局!毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります。)

03(452)1939
※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

GMOアソシエイツ第2期会員募集のお知らせ

VGM好きのみんなが、集まって作るVGMファンクラブ。GMOアソシエイツが再び募集を開始したョ。毎月1回のGMOレコード情報新聞や、3ヶ月に1回のみんなで語る情報交換紙など内容は、盛りだくさん、会費も半年1200円と安くなって新装開店だ。
まずは、下記の送り先まで60円切手を貼った封筒を同封して送ってネッ。折り返し入会案内を送ります。

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
GMOアソシエイツ「入会案内書希望」係まで

Alfa アルファレコード株式会社 ワーナー・パイオニア株式会社


出たぞ!話題のゲーム
あのゲバラがゲームになって蘇る(よみがえる)
業務用ビデオゲーム
ゲバラ
2人同時プレイ
途中参加可能!!
©1987 SNK ELECTRONICS CORP.
リアルさを極限まで追求した本格的シュミレーションゲーム
捕虜を助けると弾が増える。(さらにボーナスポイント)
敵が死ぬとパワーに変わるものがある。
敵の戦車を壊すと乗れるものがある。
人質を救え!ひたすら撃て!必勝アイテムを見逃すな!
この興奮と迫力を感じてほしい!
今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス
東京(03)865-4791
大阪(06)338-2570
SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

ゲーメスト 2
NO.17
昭和63年2月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第2号通巻17号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324



雑誌03659-2
定価480円
(送料60円)